



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

***“Propuesta gráfica y diseño editorial del libro de poesía
para niños de ocho a diez años de edad:
‘Memorias de tres historias’ para promover
una experiencia de lectura novedosa”.***

Nombre:

Erika Margarita Silva Rosero

Tutor:

Dis. Xavier Jiménez Álvaro M.D.

Quito, abril 2015

*Dedicado a Juliana, Luciana y Emilia.
Emiliano y Francisca.*

Agradezco de todo corazón al equipo que conformé para sacar adelante este proyecto, ellos son Edison Lasso Rocha y Guido Chaves Larrea quienes tuvieron la apertura profesional necesaria y un gran compromiso para llevar a cabo mi proyecto y culminarlo de una manera profesional.

A Xavier Jiménez, quien no tuvo dudas en recibirme y abrirme las puertas de la Facultad, donde hemos compartido durante estos meses interesantes conversaciones que me han hecho repensar sobre el papel que cumple el diseñador en la sociedad.

Agradezco nuevamente, y de manera especial a Edison por animarme en todo momento y brindarme su confianza y apoyo sin condiciones.

Índice general

I.	Tema	9
II.	Abstract	10
III.	Introducción.	11
IV.	Justificación.	13
V.	Diagnóstico	14
VI.	Objetivos	16
VII.	Marco teórico	17

	Literatura en el contexto de niños de ocho a diez años	17
--	--	----

	Lenguaje visual	19
--	-----------------	----

	Visualidad en la literatura	19
--	-----------------------------	----

	Comunicación efectiva en los libros para niños de 8 a 10 años.	20
--	--	----

VIII.	Metodología	21
-------	-------------	----

IX.	Síntesis de contenidos de los capítulos.	25
-----	---	----

Capítulo I. Investigación y definición de requisitos del Proyecto de Diseño		27
--	--	-----------

1.1	Investigación	29
-----	---------------	----

1.1.1	Antecedentes	29
-------	--------------	----

1.1.2	Análisis tipológico	29
-------	---------------------	----

1.2	Especificaciones de diseño del proyecto	30
-----	--	----

1.2.1	Necesidades del usuario	30
-------	----------------------------	----

1.2.2	Requisitos del proyecto (brief)	31
-------	------------------------------------	----

Capítulo II. Desarrollo del proyecto de Diseño		33
---	--	-----------

2.1	Diseño del concepto	35
-----	---------------------	----

2.1.1	Generación de ideas	35
-------	---------------------	----

2.1.2	Bocetos, dibujos e imágenes	36
-------	--------------------------------	----

2.2	Desarrollo del diseño	40
-----	-----------------------	----

2.2.1	Puntos a tomar en cuenta	40
-------	--------------------------	----

2.2.2	Prototipos de estudio	41
-------	-----------------------	----

2.2.3	Evaluación del Desarrollo	43
-------	---------------------------	----

Capítulo III. Diseño a detalle del proyecto y validación		45
---	--	-----------

3.1.	Presentación de la propuesta final	47
------	------------------------------------	----

3.1.1.	Materialización de la propuesta	47
--------	------------------------------------	----

	Maqueta y diagramación	47
--	------------------------	----

	Ilustración	51
--	-------------	----

	Portada	59
--	---------	----

3.1.2.	Pruebas y refinamiento	60
--------	------------------------	----

3.2.	Validación final de la propuesta de diseño	62
------	---	----

3.2.1.	Confrontación con los requerimientos del comitente	62
--------	---	----

3.2.2.	Confrontación con las necesidades de los usuarios	63
--------	--	----

3.3.	Costos del proyecto	64
------	---------------------	----

3.3.1.	Costos de producción	64
--------	----------------------	----

3.3.2.	Costos de diseño	65
--------	------------------	----

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		67
---	--	-----------

BIBLIOGRAFÍA		68
---------------------	--	-----------

Propuesta gráfica y diseño editorial del libro de poesía para niños de ocho a diez años de edad: *“Memorias de tres historias”* para promover una experiencia de lectura novedosa.

I. Abstract

Se investigó la realidad de la poesía infantil en nuestro país y se estableció un perfil de los niños de ocho a diez años, usuarios finales del producto, se determinó la importancia del el carácter ficcional y la función estética de la literatura para tener un antecedente y fijar la partida para el desarrollo del proyecto.

Se realizó un trabajo conjunto e interdisciplinario entre diseñador, diagramador, ilustrador y autor para tener un resultado final eficiente que cumpla a cabalidad con los requerimientos del comitente y del usuario final.

Como conclusión, se cumplió el objetivo general y cada uno de los objetivos específicos que se planteó en el proyecto, se diseñó “Memorias de tres historias” pensando en una experiencia de lectura novedosa usando para esto recursos de ilustración, manejo de tipografía y un formato especial, todo esto, como producto del análisis del usuario para lograr una comunicación efectiva.

II. Introducción

Dentro del campo de la literatura o del quehacer literario, los géneros que se conocen son aquellos que el sistema educativo tradicionalmente ha tomado como parámetro de estudio y conocimiento de la literatura, de una forma empírica en los primeros años de estudio, hasta una forma más sistematizada en los años de bachillerato; en este sentido la clasificación más general destaca tipologías como la novela, el ensayo, el teatro y la poesía, pues los géneros literarios son en definitiva: “situaciones comunicativas en las que se potencian extraordinariamente las funciones de la comunicación: representativa, expresiva y conativa” (Girón, 1993, pág. 123), lo cual significa ya estar dentro de un campo pedagógico de la literatura, pues al identificar las funciones se establece una finalidad de estudio, es decir, poder usar el lenguaje conativamente mediante el ensayo, por ejemplo, o poder establecer el uso de la expresividad a través de la poesía, significa haber alcanzado un nivel de desarrollo de las destrezas del lenguaje acorde con el perfil de salida de un estudiante que termina la educación general básica.

Ahora bien, se debe considerar que dichas funciones hoy en día no son exclusivas de ningún género, pues así como existen características que los distinguen, también hay aquellas que permiten crear o combinar distintos géneros, lo que ha incidido en los diferentes formatos de presentación de las obras literarias, exigiendo a su vez nuevas formas de pensar el diseño editorial de la literatura.

Este nivel de especialización de la producción literaria, entendiendo por producción todo el proceso de desarrollo de la obra hasta llegar a una propuesta de diseño editorial apropiada, ha obligado a construir nuevas tipologías como la literatura dirigida a un público adulto, y la literatura dirigida a un público infantil.

Esta división, si bien puede pensarse que no es nueva, pues las fábulas, por ejemplo, dirigidas a niños y niñas principalmente, son tan antiguas que basta nombrar a uno de los máximos representantes del género, como Esopo, antiguo escritor griego que vivió alrededor del 600 a.C, para confirmarlo, es importante destacar entonces que solo en los últimos años la literatura para niños ha adquirido especial relevancia debido a que el público infantil, que antes ni siquiera era considerado como ciudadano, hoy por hoy es sujeto de todos los derechos y privilegios que merece, incluyendo algo que el Ministerio de Educación ha destacado dentro de su currículo y que se denomina el *goce estético*, es decir algo que “busca desarrollar y descubrir la belleza” (Ministerio de Educación, 2010) y que en definitiva permite que los seres humanos se vean y se sientan como tales.

Con estos antecedentes, se parte por considerar que uno de los géneros más difíciles (y que además es con el que se va a trabajar), desde el punto de vista del diseño, es la poesía, pues la estructura de versos y disposición de los mismos en estrofas configura a su vez unidades semánticas dotadas de una intencionalidad que desde el diseño debe respetarse; por otro

lado se trata de género literario que no todas las editoriales están dispuestas a desarrollar, debido a que la inversión es de alto riesgo, lo cual ha provocado que sea poco difundido dentro del país, lo demuestran por ejemplo, los resultados del concurso Darío Guevara Mayorga para poesía para niños, por ejemplo, organizado por el Municipio de Quito, que es el único reconocimiento a la literatura infantil que existe en el país, y que cada año declara desierta la categoría de poesía debido a que no existen propuestas para ser analizadas.

Identificar las razones por las que la poesía constituye una propuesta de difícil aceptación constituye un análisis que rebasa las intenciones del presente trabajo, cuyo objetivo es proponer un concepto particular alrededor del diseño de un libro de poesía para niños, entendiendo en este proceso que no existe una fórmula para manejar el diseño editorial y la línea gráfica para un libro de literatura infantil, pues cada caso, cada libro merecerá un tratamiento diferenciado que permita hacer más comunicacional el concepto buscado por el autor.

III. Justificación

“La Literatura constituye el primer espacio en el que los seres humanos (más allá de las diferencias culturales e históricas) despliegan su imaginación, creatividad y disfrute verbales”. (Ministerio de Educación, *Lineamientos Curriculares para el bachillerato General Unificado*), es decir que la literatura es fundamental en el desarrollo personal y como tal se la debe considerar importante desde edades tempranas, tal es el caso de los rangos de edad que están considerados para este trabajo, esto es entre 8 a 10 años, para quienes las lecturas verdaderamente provechosas son las de distracción y placer, por considerarse formativas y lúdicas, ya que serán las que influyeran de una manera positiva y feliz en el desarrollo de los niños.

Para que esto ocurra es necesario pensar que “una de las funciones de la literatura infantil es la de ser en el niño la reveladora de intereses adormecidos que esperan esa especie de varita mágica para despertar aspectos de la experiencia que está viviendo; actúa sobre aquellos poderes del intelecto como la imaginación o sus sentidos estéticos que necesitan el empuje de corrientes exteriores para adquirir todo el desenvolvimiento en su evolución psíquica”. (Mingorance Muley, 2010).

Como profesional del diseño editorial, actividad en la que llevo trabajando desde hace 10 años, deseo aportar a este proyecto de poesía infantil desde el diseño, despertando el interés hacia la valoración de la belleza que puede estar encerrada en una palabra tanto como en una imagen según la función que esta cumpla, para esto se propone generar un producto de diseño editorial e ilustración dirigido al usuario tomando en cuenta parámetros teóricos que logren un resultado comunicacional efectivo y visualmente atractivo.

IV. Diagnóstico

Según la Cámara Ecuatoriana del Libro, en el año 2014, la cantidad de libros de literatura infantil para niños editados fue de 300 títulos, lo cual representa un 100% más que cualquiera de las otras tipologías de libros publicados dentro del campo de la literatura, lo que demuestra un apogeo de este género dentro de nuestro medio, lo cual habla ya de un comportamiento lector, de un público que demanda materiales de lectura acorde a sus intereses, a su forma particular de ver y entender el mundo, por tanto se evidencia que existe una demanda amplia de este tipo de materiales.

Ahora bien, el libro objeto de este proyecto se trata de un libro de poesía para niños; cabe señalar que, luego de una revisión de diferentes libros contemporáneos de varias editoriales radicadas en Ecuador, se pudo determinar que el tipo de verso que se publica hoy en día es aquel conocido como verso libre, es decir un tipo de composición en la que no existe ni rima ni métrica y tengan como denominador común desarrollarse en poemas relativamente cortos; por ello llama la atención que el libro “Memorias de tres historias” realice una propuesta alrededor de una estructura tradicional dentro de la poesía, lo cual, paradójicamente, es novedoso dentro de lo que las ofertas del mercado ofrecen.

Esto quiere decir que el libro tiene una estructura regular en cuanto a la composición de las estrofas, pues está compuesto 438 versos, distribuidos en estrofas de seis versos cada una.

Se trata además de un solo poema largo, cuyos versos tienen rima consonante, es decir que existe coincidencia desde la última vocal acentuada, presente siempre de dos en dos, es decir el primer verso rima con el segundo, el tercero con el cuarto y el quinto con el sexto, esta regularidad se puede comprobar a lo largo de todo el poema.

Adicionalmente, los versos presentan métrica, esto significa que la medida de las sílabas métricas a lo largo del poema es constante, y cada verso tiene en promedio 13 sílabas métricas.

Luego de la lectura del poema, y en función de las conversaciones con el autor, se puede establecer que es un texto dirigido para niños entre ocho y diez años de edad, pues se trata de una historia con un componente de fantasía y humor que debe reflejarse en el aporte gráfico que se haga de la historia, la cual trata acerca de una niña cuya edad no es posible establecer con precisión, pero se presume que puede ser de menos de un año de edad, y que aparece misteriosamente en casa de una familia no nuclear, sino “ampliada”, es decir donde viven abuelos, tíos, hermanos, padres, hijos, nietos... Conocer la forma en que la niña llega a la casa es la trama de la historia, alrededor de la cual existen tres versiones diferentes, que constituyen las “memorias” de las que habla el título del libro, estas historias se muestran complementarias en lugar de opuestas, lo que contribuye a que la

lectura sea secuencial, y la presencia de determinados símbolos sea recurrente, como por ejemplo el paso del tiempo, los recuerdos, la incertidumbre, la fantasía, el afecto, entre los más importantes.

Con todo esto se cierran los elementos de partida que se disponen para arrancar el proyecto de diseño editorial del libro de poesía para niños de ocho a diez años de edad: “Memorias de tres historias”.

V. Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una propuesta gráfica y el Diseño editorial de un libro de poesía infantil para niños de ocho a diez años que sea comunicacionalmente efectivo, pedagógico y visualmente atractivo para promover una experiencia de lectura novedosa.

Objetivos específicos

Para lograr el objetivo general tendremos que cumplir los siguientes objetivos específicos:

- Determinar los requerimientos comunicacionales, didácticos y de diseño que permitan concebir un producto acorde a la forma de ver el mundo de los niños y niñas entre ocho y diez años de edad.
- Conceptualizar la propuesta gráfica y editorial de manera consensuada para lograr el desarrollo de un producto integral desde el diseño e ilustración considerando a los niños de ocho a diez años quienes son el público lector.
- Determinar si el producto final reúne los requerimientos del comitente y del usuario final y cumple a satisfacción con los objetivos planteados en este trabajo.

VI. Marco teórico

Partiendo de que el producto final exige tener un respaldo teórico sólido que comunique eficientemente y que contenga un atractivo visual desarrollaremos una investigación en los siguientes aspectos:

La Literatura en el contexto de niños de ocho a diez años

Aunque la destreza de la lectura se sabe que es algo que empieza a desarrollarse desde que los niños empiezan su etapa de escolarización formal, y quizá antes de eso pues son capaces de decodificar símbolos, etiquetas que se relacionan con algún producto determinado que resulta de interés para sí mismos, la vinculación con la literatura podría ser anterior a este proceso, ya que está presente desde el desarrollo primario del lenguaje, a través de relatos, vivencias, anécdotas que, con la finalidad de potenciar la destreza de hablar, se motiva en los niños de a partir del año y medio de nacimiento a desarrollar, en este proceso es que puede rastrearse una serie de textos infantiles como nanas, rondas, canciones de diferente tipo que son ya un tipo de literatura que, sin saberlo, insertan en el mundo de los más pequeños la ficción que caracteriza a todos los textos de este tipo.

Con este antecedente se demuestra que el niño se encuentra muy inmerso del mundo literario, y esta inserción constituye ya un aspecto cultural en la formación de las personas que es algo que se presenta como normal al momento de educar a un niño, de forma que cuando este llega a un espacio de escolarización, de alguna manera entiende que el uso de cuentos, poemas y otros textos literarios en donde se cuentan historias es algo que les pertenece y que forma parte de su mundo, de forma que, con el pasar de los años este mismo proceso se mantiene aunque con un formato diferente, pues como se dijo anteriormente, el video-niño, ahora ya de ocho años, estará habituado a que dichas historias se presenten en formato multimedia, con sonidos, con imágenes impactantes, con interactividad quizá.

Para esta edad, el proceso de escolarización que han vivido los niños les permitirá enfrentarse a un texto escrito con cierta autonomía, pues habrán superado ya el proceso de “relacionar las letras impresas (o grafemas) con los fonemas” (Carroll, 2004, p. 325), esto quiere decir que serán capaces de realizar una lectura denominada fonológica, y estarán insertos en cambio en el proceso de realizar una lectura que dé cuenta de sus niveles de comprensión alrededor del contenido de un texto leído.

Ahora bien, ¿qué tipo de literatura es la más apropiada para niños a partir de los ocho años de edad?, que es el segmento al que está dirigido el libro objeto de este proyecto.

Habrá que aclarar en principio que los límites de edad dentro de las tipologías literarias no son exclusivos, así lo demuestra por ejemplo las regulaciones curriculares que se hacen

en diferentes países alrededor de los textos literarios que deben ser leídos por los niños de ocho a diez años de edad, mientras en Ecuador, la clasificación de textos está bastante definida, existen países como Argentina, donde estos límites son más amplios y no existe una reglamentación fija alrededor de lo que debe y no debe leerse en estos años, tal como lo demuestra la siguiente tabla:

Figura 1. Currículo de literatura comparativo entre Ecuador y Argentina

País \ Años	4to	5to	6to	7mo
Ecuador	Fábulas Juegos de palabras Cuentos breves	Cuento popular Rimas Leyendas populares	Cuento Poema popular Descripción literaria	Leyenda literaria Poema de autor Historieta
Argentina	La lectura (comprensión y disfrute) de obras literarias de tradición oral (relatos, cuentos, fábulas, leyendas, romances, coplas, rondas, entre otras) y de obras literarias de autor (novelas, cuentos, relatos, poesías, canciones, obras de teatro, de títeres, entre otras) para descubrir y explorar (Ministerio de Educación de Argentina, 2011, p. 36)		La lectura (comprensión y disfrute) de obras literarias de tradición oral (relatos, cuentos, mitos, fábulas, leyendas, parábolas, romances, coplas, entre otras) y de obras literarias de autor (novelas, cuentos, relatos, poesías, canciones, obras de teatro, entre otras) para descubrir y explorar (Ministerio de Educación de Argentina, 2011, p. 43)	

Esto demuestra que no existe un criterio homogéneo al momento de establecer las tipologías literarias más apropiadas para los diferentes años de estudio y correspondientes edades, aunque existen algunas coincidencias al respecto, como por ejemplo la inclusión de la fábula o los juegos de palabras en los ocho años de edad, o la leyenda a los diez años, son más evidentes las diferencias, por lo tanto, no es posible concluir si una tipología literaria es completamente exclusiva para una edad determinada, por lo que el análisis debe orientarse a establecer como común denominador la inclusión de ficción o la fantasía dentro la literatura, esto que el Ministerio de Educación del Ecuador ha denominado “carácter ficcional” para identificar un tipo de textos que: “designan un mundo posible alternativo (construido por un autor según sus reglas específicas) del modelo del mundo real o de la realidad del autor y/o de los receptores lectores” (Ministerio de Educación, 2010, p.27).

Con estos aspectos en claro, hay que destacar además que si bien este carácter ficcional tiende a crear un espacio de ficción dentro de lo que el niño ya sabe que es real, también es importante que la misma ficción ayude a consolidar su desarrollo como miembros de una sociedad, para eso no todos los temas son apropiados para los niños que están dentro de las edades, pues los mismos deben estar acordes al nivel de madurez emocional y cognitiva por el que atraviesan, y se debe partir siempre de sus experiencias más cercanas, que

tienen que ver con lo que la psicología del desarrollo reconoce, esto es: el ambiente, la familia, el nivel socioeconómico, la cultura y el contexto histórico (Cfr. Papalia, D., Wendkos, S., Duskin, R. 2005, pp. 11-14), de esta manera el niño, por encontrarse dentro de un proceso formativo no solo tendrá conocimiento del carácter ficcional que se mencionó antes, sino también fortalecerá su identidad, al leer historias que resulten más cercanas a sus vivencias; por ello, una historia dirigida para niños, por lo general, siempre dará cuenta, sino de todos, de alguno de estos aspectos.

Este análisis previo permite ahora entender que la literatura no solamente representa un complemento dentro de la formación de niños y niñas, sino que es un poderoso detonador de aprendizajes que permitirá alcanzar el siguiente perfil de salida, una vez que termine la educación media:

- Disfrutar y comprender la lectura desde una perspectiva crítica y creativa.
- Reconocer la función estética y el carácter ficcional de los textos literarios.
- Demostrar sensibilidad y comprensión de obras artísticas de diferentes estilos y técnicas potenciando el gusto estético.

Lenguaje visual

Como se mencionó anteriormente, si bien es cierto no existe una fórmula alrededor de la cual se pueda pensar el diseño editorial de un libro así, sí existen fundamentos teóricos que deben tenerse en cuenta, como los aportados por Giovanni Sartori, por ejemplo, acerca de la importancia de la visualidad en los niños y niñas de hoy en día, al punto de llegar a acuñar la frase de “video-niño” para designar a esos pequeños que han crecido bajo la influencia constante de la televisión, y para quienes solo es significativo aquello que está ligado a una imagen (Cfr. Sartori, 2002. Págs. 35-40) lo que explica que hoy en día los principales productos culturales, incluido aquí el objeto libro, sean promocionados o estén concebidos desde un soporte visual que permita hacerlo más amigable, moderno y accesible para un público mucho más amplio.

Visualidad en la Literatura

En la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica elaborada por el Ministerio de Educación en el año 2010 se menciona la importancia de la comprensión de textos explicado así en el mismo documento: “No se trata solo de descifrar el sonido y el orden de las palabras, sino de ver más allá en los significados, las intenciones y contextos en que un texto fue producido (tanto oral como escrito) hasta llegar a nosotros.”Y continúa la explicación: “Comprender un texto es releer, buscar entrelíneas, inferir, analizar paratextos...”

Tomando en cuenta que la definición de paratexto según este documento “son todos los elementos que acompañan al texto escrito contextualizándolo: fotografías esquemas, ilustraciones,

entre otros. Incluso atañe a la diagramación y organización del texto.” O la definición según Genette (1997) citado en el libro “El arte de ilustrar libros infantiles” de Martin Salisbury y Morag Styles: Paratexto es toda información ajena al texto en sí mismo, en la cual incluye más elementos que no forman parte de la historia central como, nombre del autor, detalles de edición, publicidad en la contraportada, funda, prefacio, guardas etc.

Esto da pie para justificar la importancia de que los niños y niñas aprendan a interpretar, valorar el material visual y hasta el diseño incluidos en un texto literario.

Desde temprana edad algunos niños dibujan de forma espontánea y fusionan lo que ven y lo que imaginan.

“Aprender a mirar y ver a través del dibujo fomenta y nutre las capacidades de alfabetización visual. Por desgracia, dibujar es una actividad infravalorada en la educación primaria. Además, cuando los niños dominan la letra impresa es importante que continúen ampliando su conciencia de lo visual para que sean capaces de valorar, entender y analizar el material visual de todo tipo (desde anuncios y juegos de ordenador hasta bellas artes, películas y animación). Los libros ilustrados enseñan a mirar y a evaluar textos visuales”. (Martin Salisbury, Morag Styles, 2014, pág 77).

Comunicación efectiva en los libros para niños de 8 a 10 años

Se pretende sustentar la investigación en buscar la manera de fundamentar la importancia del contenido literario en un libro ilustrado, marcando la diferencia de un libro ilustrado donde se deja de lado al contenido, es decir la literatura, y un libro ilustrado en donde la ilustración enriquezca dicho contenido acompañándolo y no opacándolo.

Al respecto, la bibliografía señala: “La ilustración es un lenguaje artístico y la razón de su existencia radica en su relación con el texto. Compañero al que clarifica, explica, pero, al mismo tiempo, lo elabora y decora. Y todas estas acciones hacen que la propia ilustración se convierta en una fuente de comunicación al margen del dictado del texto” (Obiols Suari, 2004, pág 29) Es nuestro interés buscar un protagonismo del contenido literario apoyado por la ilustración y es en ese sentido como continuará el desarrollo de nuestra investigación.

VII. Metodología

Conscientes de que no existe una única metodología de diseño pero sí la necesidad de establecer etapas acorde con las necesidades de cada proyecto, en este caso proponiendo una forma de trabajo que permita integrar la experticia de las tres ramas del conocimiento claramente diferenciados para este proceso: lo literario, el diseño y la ilustración, cuya integración permitirá tener un producto comunicacional efectivo; además, para este trabajo se planteará a partir de lo que recomienda Frascara, esto es un proceso de diseño compuesto por 10 etapas (Frascara, 2006, pág. 95):

1. Encargo del Proyecto en donde se define el problema del cliente, en este caso se tiene la necesidad de producir un libro de poesía tradicional infantil, cabe recalcar que para el cliente el tema del presupuesto queda en un segundo plano, pues su objetivo no es lucrar del mismo si no construir un capital simbólico en nuestro país en cuanto a poesía infantil se refiere.

Se respetarán los tiempos necesarios para obtener un respaldo teórico importante que soporte el resultado final del diseño.

2. Recolección de información. Tenemos como cliente a quien ha dedicado varios años tanto a la docencia de lenguaje y literatura como a la edición de textos y libros infantiles por lo que desea aportar al medio de la literatura infantil con un libro de poesía para niños escrito desde los cánones de la poesía tradicional, esto quiere decir que el libro tiene rima consonante, métrica, una estructura de estrofas uniforme que suman un total de 438 versos de arte mayor, es decir que las sílabas métricas en cada verso son superiores a 11, cosa que en la actualidad no se muestra como un formato común en la literatura infantil para niños de 8 a 10 años, además de no ser un género atractivo para las editoriales ecuatorianas.
3. Segunda definición del problema. Dentro del marco teórico de nuestro proyecto se investigará y analizará de una forma interdisciplinaria varios puntos que creemos son básicos para lograr un buen resultado de lo que quiere comunicar nuestro cliente, y garantizar así el cumplimiento de nuestros objetivos.

Estos puntos son en primer lugar un criterio didáctico que permiten concebir un producto acorde a la forma de ver el mundo de nuestro público objetivo, es decir niños y niñas entre 8 y 10 años de edad en quienes es más atractivo leer por deleite o por diversión que por formación educativa.

En segundo lugar se tiene el tema del diseño, el cual derivará a conseguir un producto comunicacional, para eso este proyecto abordará desde una investigación bibliográfica cuál es la mejor propuesta a fin de conseguir los resultados esperados, esto es la edición del material que deberá contar con el formato, ilustración, tipografía y tipo de papel adecuados.

Finalmente, un tercer punto es el aspecto literario, que consiste en respetar el carácter ficcional y la función estética de la literatura desde el punto de vista del diseño, esto significa no dejar la historia como tal en un segundo plano, sin tratar de transmitirla desde la posibilidad que el diseño permite, en este punto es indispensable recalcar que la ilustración no deberá opacar a la historia sino acompañarla y enriquecerla, “ser capaz de escuchar con atención lo que nos dice el autor literario y distinguir así cuando hay o no la necesidad de representar con imágenes aquella prosa o aquel verso.” (Obiols Suari, 2004, pág. 27).

4. Especificación del desempeño del diseño. Para el caso particular de este proyecto, hay que destacar que el producto a desarrollar coincide con el canal que se utilizará para llegar al público objetivo, es decir un libro.

Para esto el formato que se considera más apropiado pudiera ser el siguiente, tomando en cuenta que sobre la base del desarrollo del marco teórico, las especificaciones pueden cambiar, A4 (21cm x 29,7cm) es el formato requerido por nuestro cliente el cual está por definirse si lo mantendremos luego de analizar las características que requiere un libro para niños de ocho a diez años para lograr que se dé una comunicación efectiva, al igual que la tipografía escogida que será respaldada teóricamente por el nivel de aprendizaje en el área de lengua y literatura que tiene un niño de la edad de nuestro usuario.

Otro punto por definirse será el paginado del libro que por requerimientos de impresión tiene que cerrarse en múltiplo de 4.

El libro será diseñado e impreso a full color en un tipo de papel que buscará un equilibrio entre los requerimientos de diseño y el presupuesto de nuestro cliente.

5. Tercera definición del problema. Especificaciones para la producción, definiendo el problema en términos de diseño y producción. Desarrollo del programa de diseño y producción. En el apartado 4 se anotó algunas especificaciones del producto final, que pueden ser variables según la información

que arroje el marco teórico, a esto hace falta sumar el proceso de ilustración que es clave en el diseño, y para lo cual se está recolectando información con el objetivo de encontrar el estilo y la forma de interacción adecuada con la literatura; por otro lado hay que tomar en cuenta también que es un elemento que tomará tiempo en su realización.

La diagramación se la realizará en Indesign y deberá respetar el carácter del género, es decir respetar la estructura del texto, esto es un total de 438 versos, escritos en versos de arte mayor, con rima consonante y dividido en estrofas de seis versos, que deben ser manejados como lo requiere el autor literario quien también guiará en la separación del contenido en unidades semánticas, es decir fragmentos con sentido de la historia de una página a otra.

6. Desarrollo del anteproyecto. Consideraciones de forma, contenido, canal y tecnología. Esta etapa es clave en el resultado del proyecto, ya que nos ayudará a hacer un sondeo del cumplimiento de los objetivos específicos planteados al inicio. El cliente acompañará durante todo el proceso de diseño para validar conceptos pedagógicos y literarios, y articularlos desde el diseño para llegar al mejor resultado del producto final.
7. Presentación al cliente (un acto informativo y persuasivo. Un problema de diseño) “Cuanto más sistemático haya sido el proceso usado para llegar a la solución presentada, tanto más fácil será defenderla” (Frascara, 2006, pág 107) Se pretende realizar una investigación cuidadosa de los aspectos definidos en el marco teórico para sustentar la propuesta presentada al cliente y que dé como resultado la satisfacción del mismo al cumplir con el objetivo del proyecto.
8. Organización de la producción. Preparación del original final, para producción final, con especificaciones técnicas completas. En este punto, cuando el cliente ya haya aprobado la propuesta presentada, se contará con las especificaciones técnicas definitivas, lo que permite pensar en buscar una imprenta que dé el servicio de producción del libro, en este caso, el libro no va a ser publicado de manera inmediata, ya que está concebido como un aporte a la literatura del país y no con un fin comercial, lo que deja pendiente todavía el canal que se utilizará para la producción, sin embargo se hará un ejercicio de planificación real de la producción del libro, aspectos técnicos y económicos quedarán listos para el efecto, la realización del prototipo darán cuenta del cumplimiento de estos aspectos.
9. Supervisión de implementación. Supervisión de producción industrial, difusión o instalación.

10. Evaluación. Monitoreo del grado en que los objetivos establecidos son alcanzados. Ajustes eventuales basados en la evaluación. Implementación del diseño modificado y subsecuente evaluación.

VIII. Síntesis de contenidos de los capítulos

Capítulo I. Investigación y definición de requisitos del Proyecto de Diseño.

En este capítulo se definen los requerimientos iniciales del comitente, Edison Lasso, y del usuario final, los niños y niñas de ocho a diez años.

Se analiza a la competencia y se busca estudiar a los productos que ofrezcan una experiencia similar a la que requiere el autor, sin embargo no se encuentra una tipología a ser analizada pues en nuestro medio los libros de este género no son los más publicados.

Capítulo II. Desarrollo del proyecto de diseño

Se diseña el concepto que manejará el proyecto buscando la manera correcta de lograr una comunicación efectiva, se hace una evaluación del mismo confrontando con el autor del contenido y se evalúa pros y contras de algunas propuestas presentadas.

Capítulo III. Diseño a detalle del proyecto y validación

En el tercer capítulo se entra en el diseño a detalle del proyecto combinando las especialidades de cada uno de los profesionales elegidos para este proyecto, pues, aquí se van solventando y solucionando problemas técnicos ya sea de diseño o también del género literario que nos concierne.

El producto final es confrontado con el comitente y al usuario final quienes nos darán la validación del cumplimiento o incumplimiento de los objetivos. Además se presenta una proforma de los costos de producción y diseño, no obstante, esta propuesta podría mejorarse.

Se concluye con algunas recomendaciones profesionales que con seguridad mejorarán esta propuesta para la publicación de *“Memorias de tres historias”*

Para Juan Cervera la literatura infantil
es aquella en que “se integran todas
las manifestaciones y actividades que tienen como
base la palabra con finalidad artística
o lúdica que interesan al niño”



Capítulo 1

Investigación y definición de requisitos
del proyecto de diseño

1.1 Investigación

1.1.1 Antecedentes

Se ha hablado ya de los requerimientos que nos plantea el autor de la historia, quien ha sido muy puntual, un libro de poesía para niños de ocho a diez años, “*Memorias de tres historias*” el cual por su estructura no es común dentro de la literatura infantil actual y es lo novedoso dentro del mercado, aunque las editoriales lo consideren un producto de riesgo.

El libro tiene una estructura de estrofas regulares de seis versos cada una, con un total de 438 versos que conforman un solo poema largo, con rima consonante y métrica, y esto se mantiene con regularidad a lo largo de todo el poema.

El autor ha pedido además que la ilustración acompañe a la lectura y que se busque un equilibrio de tal forma de que la ilustración no sea la protagonista de esta obra dejando en segundo plano el contenido literario de la historia, sino que la literatura sea la razón generadora del resultado final del producto.

El usuario final de este libro serán los niños y niñas de ocho a diez años quienes cursan del cuarto al sexto año de Educación general básica y en lo escrito anteriormente se ha descrito el perfil de salida de los mismos basándose en información de la Reforma Curricular vigente hasta la fecha del Ministerio de Educación de nuestro país.

1.1.2 Análisis tipológico

Ha sido difícil encontrar en nuestro medio editorial algún libro similar al que se propone en este proyecto, se ha hablado del género y de la estructura de esta historia, escrita en versos de arte mayor, que la hace novedosa; por otro lado, el Premio Darío Guevara Mayorga que otorga el Municipio Metropolitano de Quito a la Literatura infantil y juvenil declaró desierta la categoría de poesía infantil lo que evidencia que la tendencia de la literatura infantil actual está escrita en otros géneros.

Por otro lado, la propia experiencia de diez años dentro del mundo editorial infantil y juvenil en el Ecuador habla de una producción que, si bien es cierto, viene creciendo con los años, esta no es precisamente en el género planteado con “*Memorias de tres historias*”.

Si hacemos un análisis del libro álbum en nuestro país, los autores de los mismos no son profesionales en la Literatura, que parten de un contenido literario sino ilustradores en su mayoría, quienes por su naturaleza profesional dan más importancia a la ilustración que al contenido, partiendo de una idea gráfica que como complemento del mismo generará

algún refuerzo escrito que apoye a la imagen; sin embargo, de estos podemos apreciar y analizar el cuidado que se pone en la calidad de la ilustración, nuestro país tiene grandes ilustradores preocupados no solo en perfeccionar la técnica, sino también en comunicar algo con su obra.

Un libro semejante al que se plantea es “*Cuentos en verso para niños perversos*” escrito por Roald Dahl, ilustrado por Quentin Blake, que con respecto al contenido literario puede ser similar, pues son algunos cuentos tradicionales como “*La caperucita Roja*” o “*La Cenicienta*” contados con el humor negro característico del autor y escritos en verso.

En cuanto al diseño de este libro de Dahl, se ve que al ser parte de la Colección Alfaguara infantil para 10 años no propone innovación alguna, entra bajo los parámetros de diseño determinados para esta colección y no propone un concepto propio para la obra.

Cuenta con las ilustraciones de Quentin Blake, quien ilustra todas las obras de Roald Dahl y esta no es la excepción.

Debido a que el género de la obra propuesta por Edison Lasso en nuestro medio no se la ha explorado lo suficiente y que la analizada no propone una forma de lectura diferente se tiene suficiente apertura del autor para promover una experiencia de lectura novedosa.

1.2 Especificaciones de diseño del proyecto

1.2.1. Necesidades del usuario

El usuario final que fue designado por el autor del contenido, quien tiene basta experiencia en docencia, fueron los niños y niñas de 8 a 10 años, algunas de las características físicas de este grupo de niños pertenecientes a la niñez intermedia son que las capacidades motrices siguen mejorando. Los niños siguen fortaleciéndose, haciéndose más rápidos y adquiriendo una mejor coordinación. Tienen una fuerza de sujeción de 5.4 kg de presión (Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman, 2005, pág. 345).

Desde el punto de vista psicológico, Piaget describe una característica en los niños entre 8 y 10 años que es la “Representación del mundo: Esta característica alude al intento del niño a mostrar la concepción que tiene del mundo, como es capaz de integrarlo en su mente. En esta fase ya no se hablará del concepto de animismo (otorgar vida propia a objetos inanimados) ya que el niño es capaz de distinguir entre seres vivos y seres no vivos. (Piaget, 1973, pág 34)

En cuanto a la lecto-escritura, como se ha hablado en los numerales anteriores, el niño de esta edad supone ciertos niveles de habilidad y pueden desarrollar estrategias cada vez más complejas para entender lo que leen.

Con estas características, sumadas a las detalladas anteriormente, basadas en información del Ministerio de Educación del Ecuador, se establece los puntos de partida y los alcances que debe tener el diseño. Se puede ya buscar un concepto claro y una comunicación efectiva que englobe las necesidades y requerimientos del autor con las necesidades del usuario final.

1.2.2 Requisitos del proyecto (brief)

Del autor:

El libro, objeto de este proyecto “Memorias de tres historias”, tiene un total de 438 versos, escritos en versos de arte mayor, con rima consonante y dividido en estrofas de seis versos, es decir un formato poco convencional para la poesía infantil que se escribe actualmente, pensado para niños y niñas entre 8 y 10 años de edad, por este motivo se precisa pensar una presentación que lo haga menos pesado y más accesible al usuario final desde el punto de vista del diseño.

Se requiere respetar el carácter ficcional y la función estética de la literatura, dos principios declarados en el currículo vigente en el país.

Se pide contar con ilustración que acompañe a la historia, una ilustración equilibrada que no se lleve toda la atención de lector sino la complementa y un diseño editorial dirigido para niños como resultado de una investigación apropiada que permita desarrollar un producto comunicacional efectivo, pedagógico y visualmente atractivo.

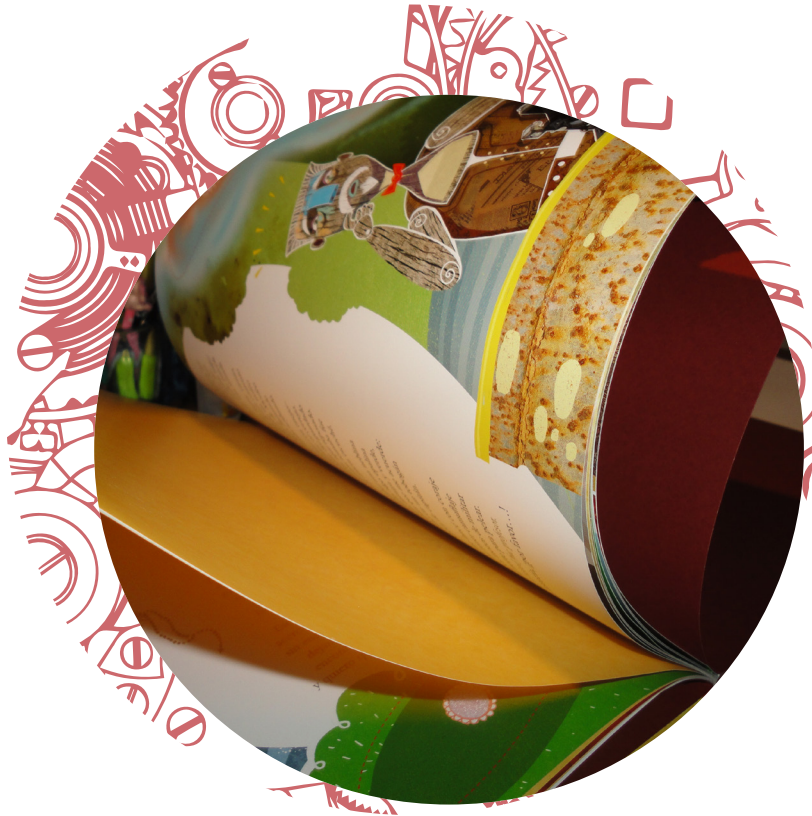
Se propone un formato A4 21 cm x 29,7 cm, pero no se cierra a la exploración de otra opción que mejore la experiencia de la lectura.

Se acepta el cronograma propuesto, tomando en cuenta que se requiere cumplir con el tiempo estipulado por la Carrera de Diseño, ya que se trata de un trabajo de titulación.

Del usuario final (niños y niñas de 8 a 10 años)

Por parte del usuario final se requiere experimentar una lectura dinámica, entretenida y simbólica, para que se cumpla una de las funciones de la literatura infantil que es despertar en el niño algún interés adormecido.

Para Graciela Perriconi, la literatura infantil es un acto comunicativo entre un receptor niño y un emisor adulto que tiene como objetivo sensibilizar al niño por medio de la capacidad creadora y lúdica del lenguaje.



Capítulo 2

Desarrollo del proyecto de Diseño

2.1 Diseño del concepto

El diseñador, tanto en la concepción de la estrategia comunicacional como en la realización gráfica, más que un solista, es como un director de orquesta, que debe conocer las posibilidades de todos los instrumentos, sin necesariamente saber tocarlos. Su labor es, fundamentalmente, la de un coordinador. El diseñador así coordina investigación, concepción y realización, haciendo uso de información o de especialistas de acuerdo con los requerimientos de los diferentes proyectos. Dado que el trabajo del diseñador incluye la relación con otros especialistas, se requiere tener habilidad para trabajar en grupos interdisciplinarios y establecer buenas relaciones interpersonales. En suma, los diseñadores son especialistas en comunicación humana, y su medio específico es el visual. (Frascara, 2006, pág 25)

Identificar a un grupo de profesionales calificados que van a aportar para sustentar cada uno de los requerimientos del proyecto y coordinar con ellos de la manera más eficiente y efectiva es el reto que se asume como diseñador profesional.

Existe ya un contenido literario, que en este caso determina lo que se va a visualizar; sin embargo, el autor no tuvo un mensaje que quería transmitir en el desarrollo de su obra como por ejemplo incentivar algún valor, el único motor de su creación fue hacer un ejercicio de narrar una historia con una estructura compleja y construir un capital simbólico dentro del campo literario del país.

Tomando en cuenta estas consideraciones tenemos alguna libertad para determinar el concepto que nos llevará a una comunicación efectiva.

Luego de leer y analizar la historia entregada por el autor se decide trabajar integrando tres requerimientos del usuario final (niños y niñas de 8 a 10 años), lectura dinámica, entretenida y simbólica con la idea generadora de la historia que es el paso del tiempo y la necesidad humana de recordar.

2.1.1 Generación de ideas

2.1.1.1 Se decide aprovechar la estructura de la historia, esto es un cuento con una estructura narrativa redonda, que consta de tres memorias en donde varios acontecimientos narran una parte del todo para complementarse y cruzarse en diferentes momentos; por ello se propone al editor motivar al lector para que sea libre de comenzar la lectura indistintamente, es decir que no tenga siempre una memoria como inicial sino que el lector tenga la opción de decidir por cual comienza. Esta estructura daría al lector una experiencia no tradicional de lectura.

Cabe señalar que el autor niega la posibilidad de que el lector tenga la opción de decidir por cual memoria comenzar la lectura, y pide que el libro respete la estructura original con la que fue concebido.

- 2.1.1.2.** Se analiza incluir algunos elementos gráficos como formatos de álbum de fotografías, porta retratos, libro antiguo, pero ninguno de estos elementos engloba y comunica con fuerza lo que se quiere transmitir: dinamismo, magia, paso del tiempo.
- 2.1.1.3.** Otra de las opciones fue tomar en cuenta la opción de tener un libro tipo acordeón, donde el lector pueda tener una sola imagen gigante donde observa claramente el paso del tiempo, evidenciado en el contenido literario, asemejándose a una línea de tiempo.
- 2.1.1.4.** Se analiza en primer lugar la estructura de las memorias, las tres memorias de la historia tienen una estructura redonda, el comienzo de una se da desde el mismo punto que termina la otra, y es un punto clave en la propuesta de ideas.

Se toma en cuenta también, la asociación de ideas del usuario con el paso del tiempo, que nos da como resultado un objeto: el reloj en cualquiera de sus presentaciones.

Finalmente se propone usar el concepto del reloj en el proyecto, ya que se trata de un elemento rico desde todo punto de vista y que nos puede apoyar en cada uno de los requerimientos de diseño que derivan del análisis tanto del autor como del usuario final.

2.1.2 Bocetos, dibujos e imágenes

Figura 2. Plantea la lectura con inicio indefinido, el niño puede comenzar a leer por cualquiera de las tres memorias.

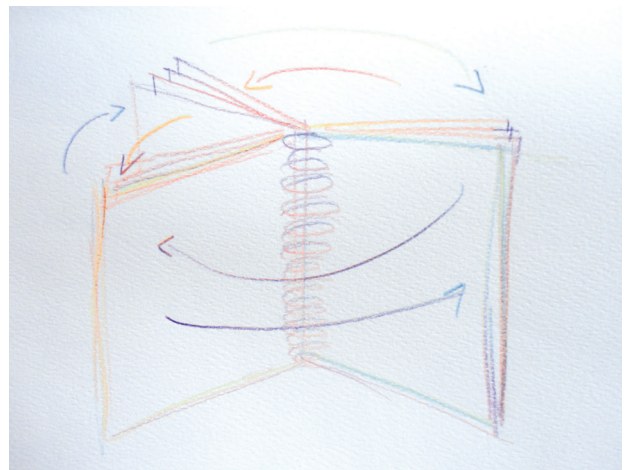


Figura 3. Búsqueda de recursos que comuniquen la idea de recuerdo o paso del tiempo (lluvia de ideas).

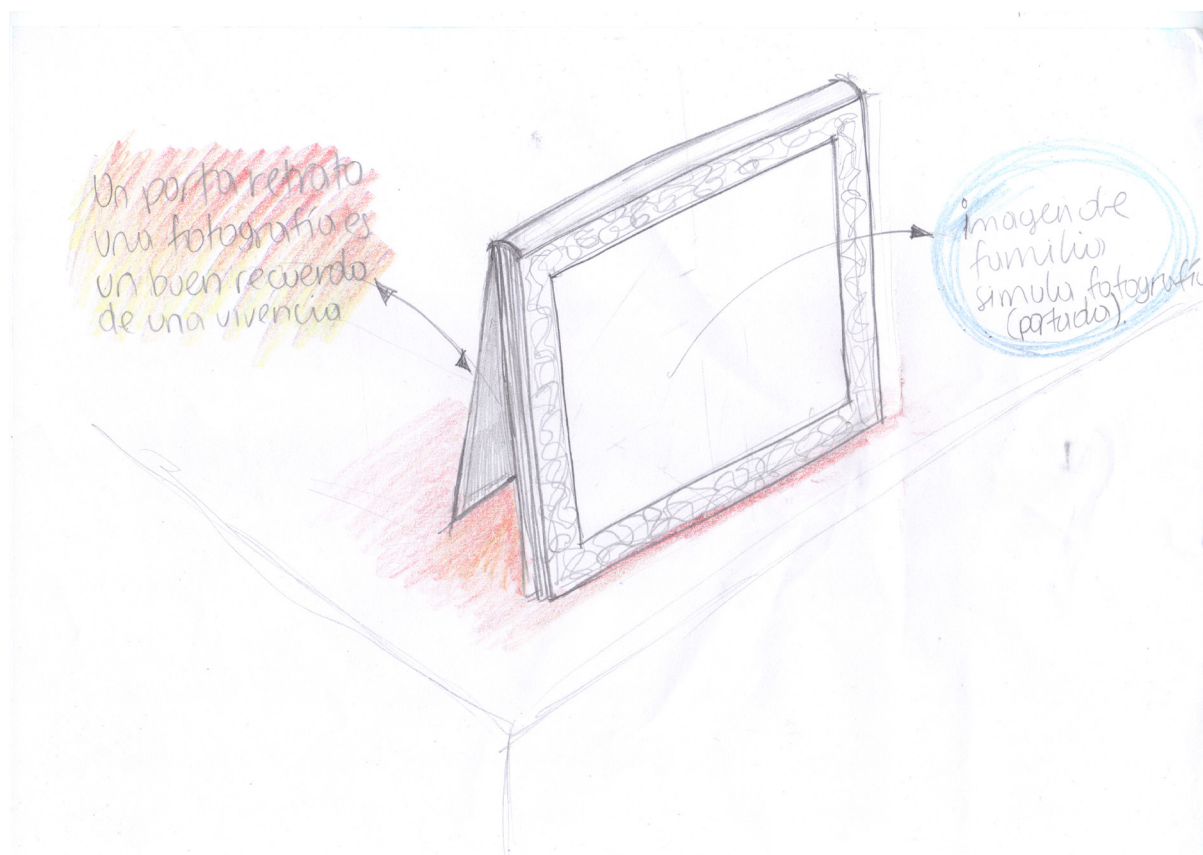
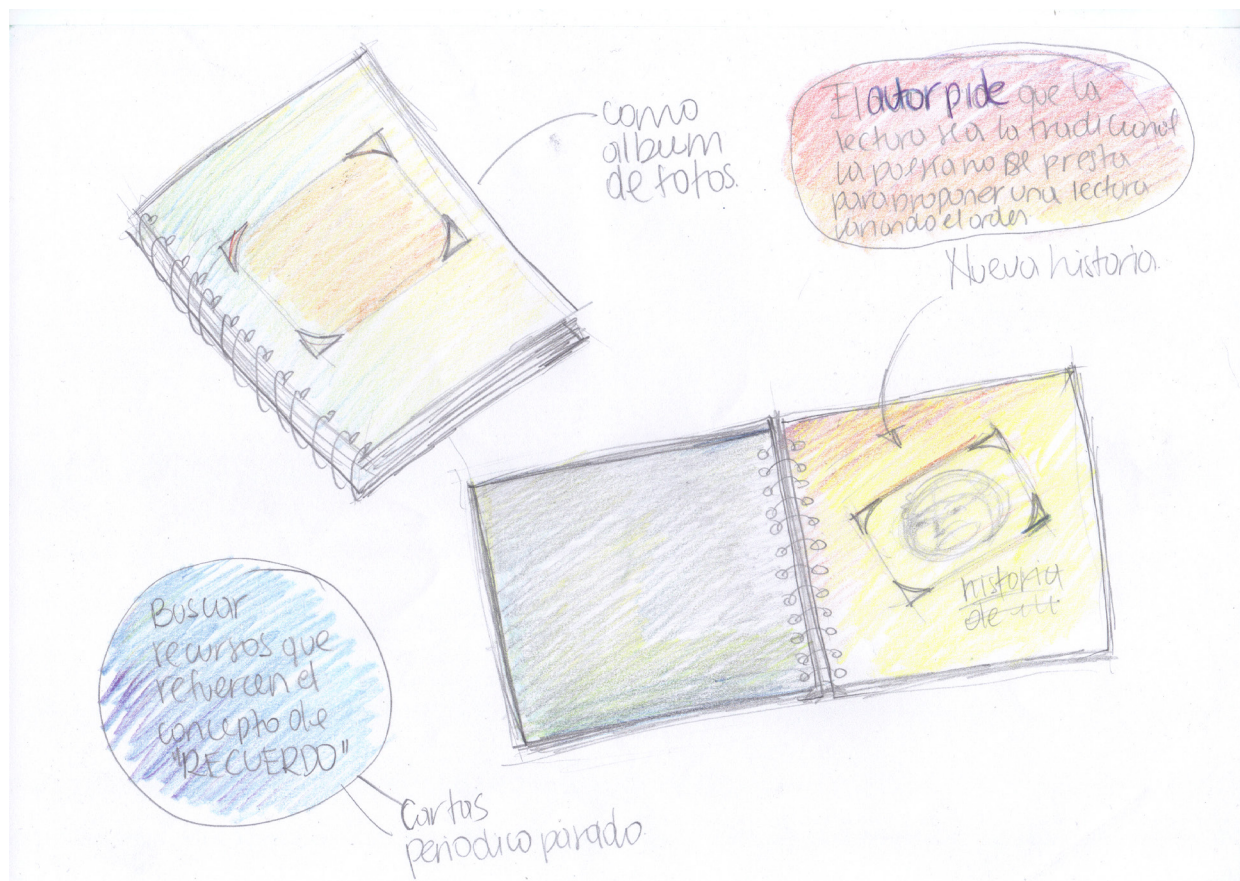
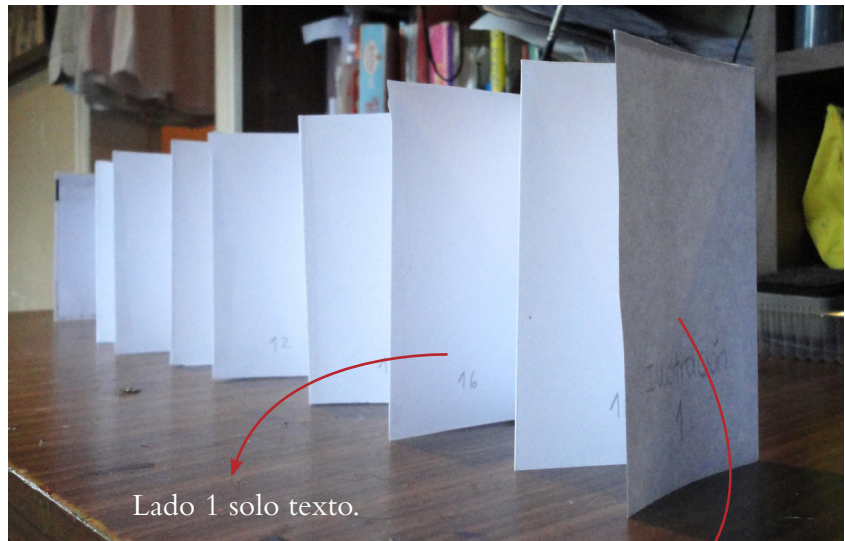
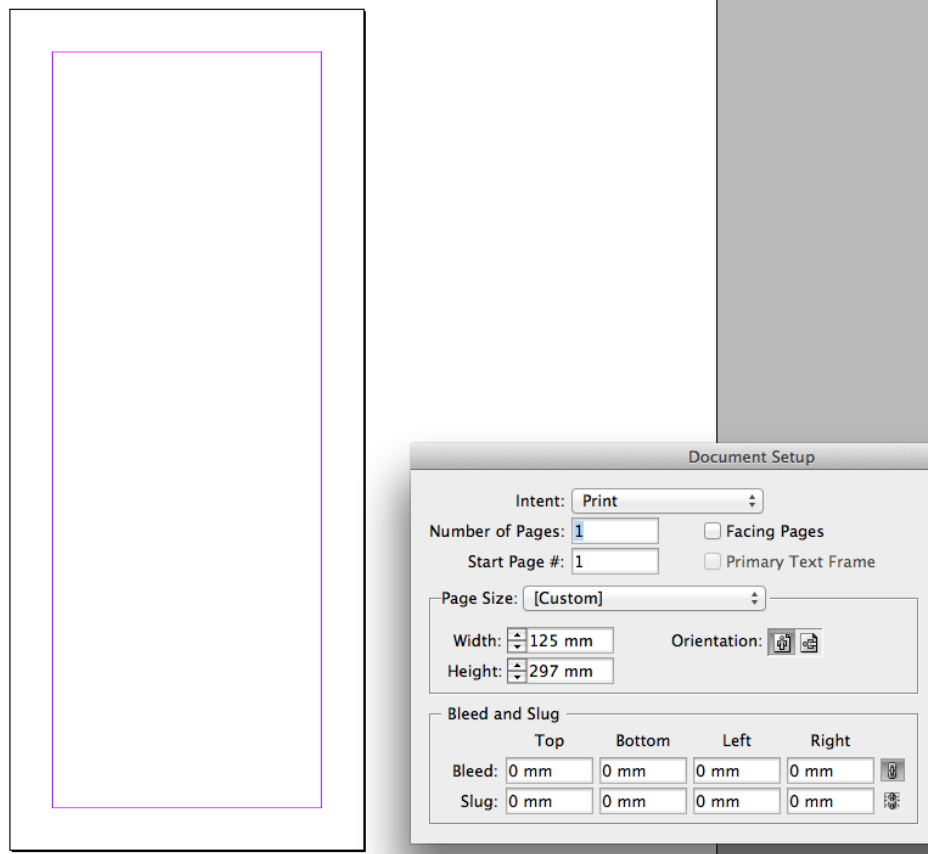


Figura 4.
Se plantea una lectura
de acordeón donde el
niño va a tener el texto
en un lado y una
ilustración continua
al otro lado
reafirmando la idea
de línea de tiempo.



Lado 1 solo ilustración.

Figura 5. Explica el tamaño que debería
tener la propuesta de acordeón, tomando
en cuenta ancho de versos
alejandrinos y extensión de estrofas para
visualizarlas completas y sin cortes.



Esta propuesta a pesar de tener como base el concepto de línea de tiempo que nos comunica efectivamente y evidencia el paso del tiempo no se le considera óptima por algunas razones técnicas que dificultan el manejo del libro por parte del usuario además de no incentivar el acompañamiento de la ilustración a la lectura.

Se separó las estrofas por páginas dándonos como resultado 20 páginas llenas de texto y 250 cm de ilustración. No se considera viable técnicamente, no se justifican los costos porque no cumple a cabalidad los requerimientos del usuario final ni los objetivos específicos planteados.

Queda descartada esta propuesta.

Se pasa al análisis del concepto del reloj, este elemento se generó al plantear al usuario final cuál es la imagen que se le viene a su mente inmediatamente cuando se trae a la conversación el paso del tiempo, se coincide con el comitente en que se puede aprovechar todos los recursos que tiene el reloj, que refuerzan lo que se quiere comunicar en la lectura: paso del tiempo.

Se decide analizar más a profundidad otros recursos que evoca el reloj, uno de ellos es el dinamismo, la idea de círculo, y la magia que se puede desprender de cada una de las versiones de relojes a través del tiempo.

El concepto que se considera óptimo para el proyecto es el reloj, por que potencializa lo que se quiere transmitir al lector, ayudándonos a cumplir con los objetivos planteados.

Si no hay mensaje, ni historia, ni idea, ni narración, ni experiencia útil, no es diseño gráfico. Por muy impresionante que sea a la vista, el objeto sin un mensaje definido es una cáscara, hermosa, pero vacía. (Samara, 2008, pág 10). Con esta decisión tomada en consenso con el comitente se tiene luz verde para avanzar con la propuesta del diseño.

2.2 Desarrollo del diseño

2.2.1 Puntos a tomar en cuenta

Se comienza determinando las características que debe tener la tipografía de nuestro texto, en este punto, cabe recordar que vamos a diagramar poesía infantil que tiene una estructura tradicional de versos 438 alejandrinos con rima consonante agrupados en estrofas de 6 versos cada una, esta característica del género es importante porque evidencia desde un comienzo que se tendrá un ancho de párrafo homogéneo a lo largo de toda la narración.

En base a la experiencia de trabajar años desarrollando proyectos editoriales infantiles y juveniles se conoce que las tipografías con serif son consideradas más legibles por tener trazos propios, es así que en el año 1919 se crea la primera fuente dirigida para público infantil *Century Schoolbook* diseñada por Morris Fuller Benton bajo las recomendaciones de British Association for the Advancement of Science (BAAS) que se preocupó en ese entonces por las nuevas formas de aprendizaje e incluyó el tema tipográfico en sus investigaciones. (Ania Kruk, *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles*). A diferencia de los tipos de palo seco que tienen rasgos muy similares y hacen más lento su reconocimiento tornando más difícil la lectura.

El tamaño de la fuente a utilizarse depende de la edad del usuario final, se diseña para niños de ocho a diez años quienes tienen ya cierta experticia en la lectura y en quienes se recomienda un uso entre 12 a 14 puntos en Old Style, luego de escoger la fuente se buscará llegar a un equivalente a esta recomendación que se hace en el estudio de Kruk ya que se sabe que no todas las tipografías manejan las mismas proporciones.

Otro punto importante en la estructura del diseño de una página infantil son los márgenes que se deben presentar con generosidad para dar aire y limpieza a la lectura.

Se considera crear una tipografía conceptual para dar identidad al proyecto.

Por otro lado está la ilustración que se desarrollará para este proyecto que debe comunicar eficientemente y acompañar a la lectura. No se busca una ilustración que solamente transforme en imagen lo que la lectura detalla, sino más bien una ilustración que involucre el concepto del proyecto y permita al lector ver más allá de lo que la lectura le deja ver.

La técnica de ilustración es la que apunta a comunicar sin dar oportunidad a dudas y para esto se busca el perfil de un ilustrador profesional que no se encuentre metido dentro de un estilo, sino al contrario, sea capaz de mostrar versatilidad en su trabajo.

El formato del proyecto en este caso se determina al fijar tamaño de fuente, interlineado, márgenes, etc. ya que se da prioridad al texto que debe visualizarse en versos y estrofas completas, se evita cortes de palabras que son requisitos técnicos de la poesía.

2.2.2 Prototipos de estudio

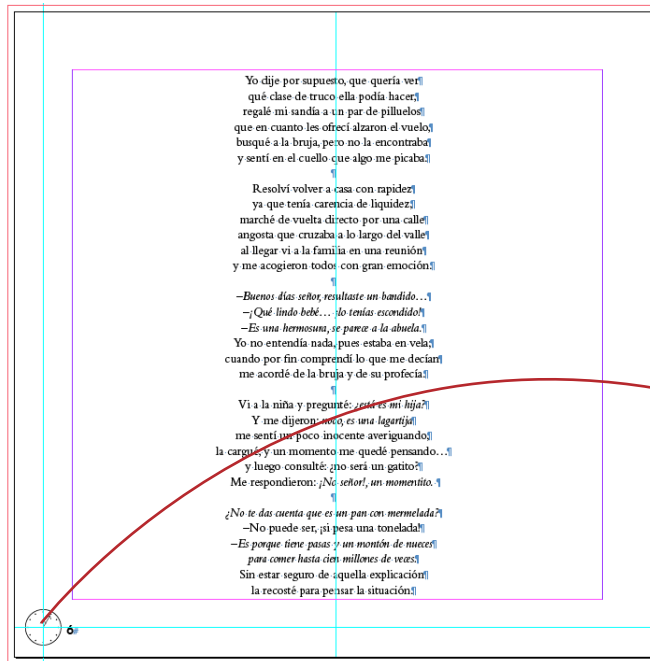


Figura 6. Se tiene un ancho de parrafo entre los 9 y 10 cm.

Quiere decir que debemos tener mínimo un espacio de columna de 11,5 cm en adelante.

Se propone que en el lugar del número de página se cuente con un mismo elemento que vaya evidenciando físicamente el paso del tiempo.

Figura 7. Se determina una opción a ser considerada de formato del producto, fijando márgenes homogéneos de 2 cm a cada lado con una división en la mitad como guía, la primera idea es ir variando la columna de texto entre centro, izquierda y derecha para jugar con el espacio dejado para ilustración.

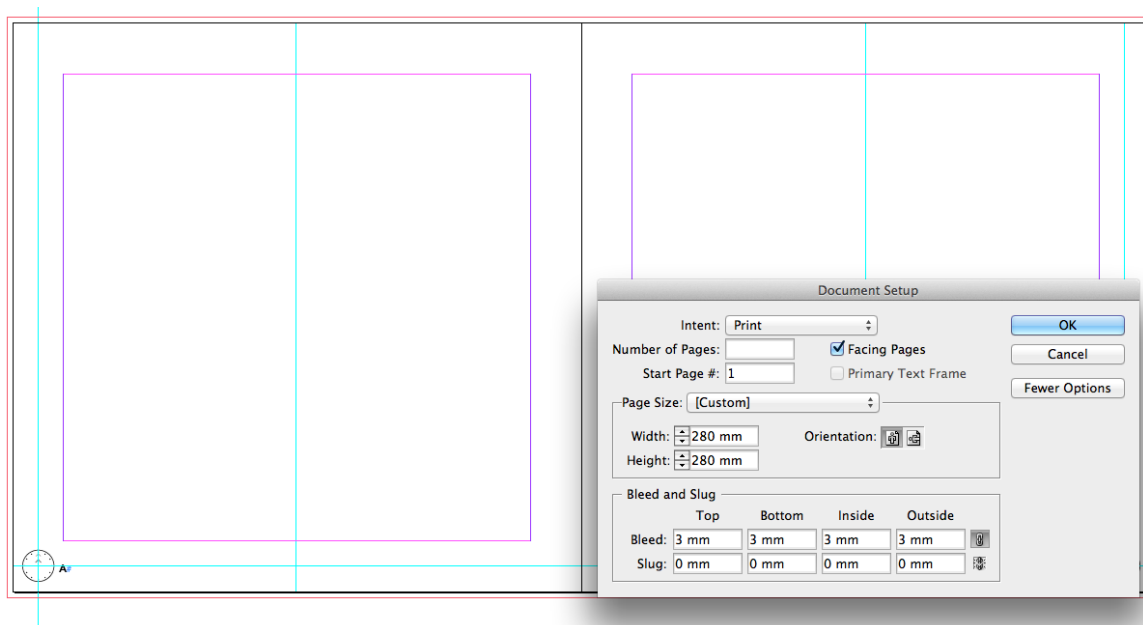


Figura 8. Se toma la decisión de incorporar una separata entre historia e historia con el fin de alivianar la lectura, esta estructura divide claramente a la historia en sus tres memorias, esta división no solo que favorece a que el niño de ocho a diez años tome un descanso sino que acentúa la naturaleza de la misma, “Memorias de tres historias”

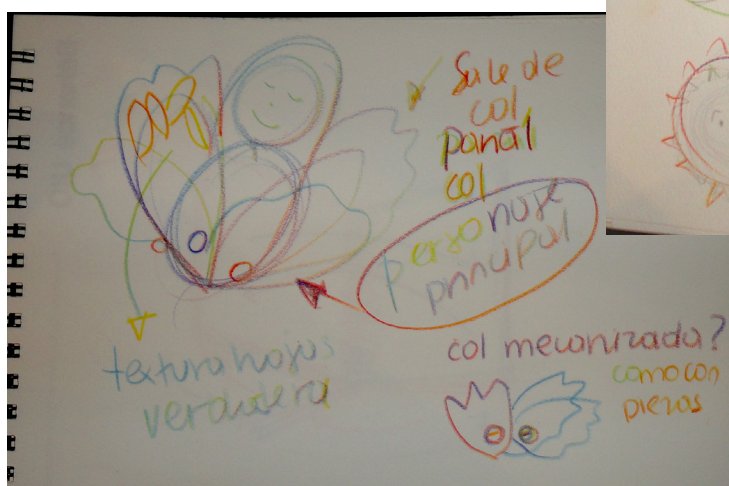
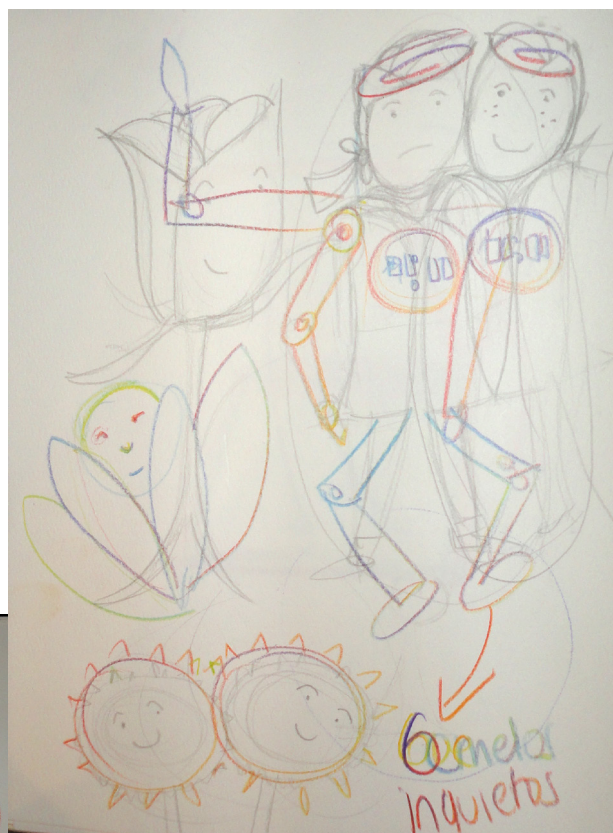
Aquí se puede ver también que se empieza a diseñar una tipografía identificativa para este proyecto.

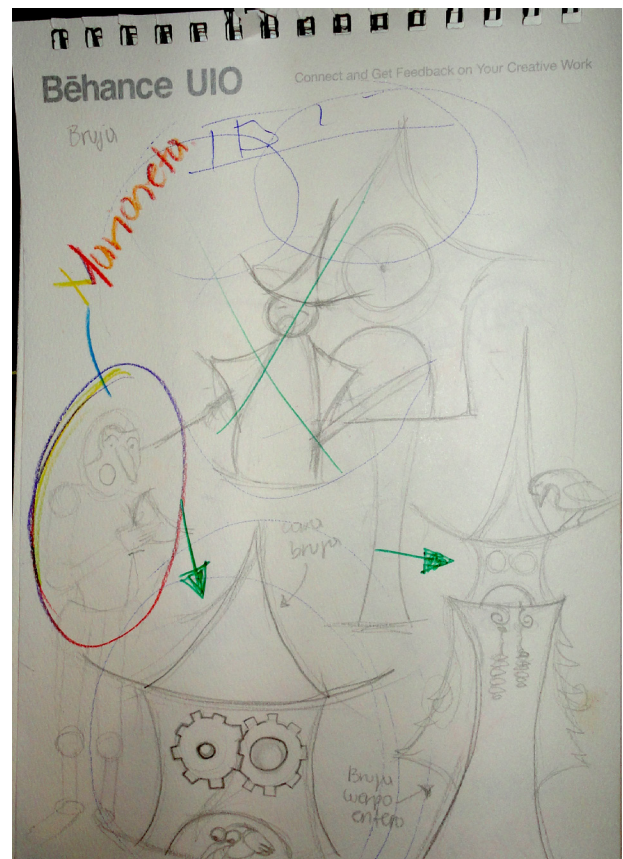


Los niños [...] toleran las ambigüedades, las peculiaridades y las cosas ilógicas; las llevan a su subconsciente y las elaboran lo mejor que pueden [...]. el artista tiene que ser un poco desconcertante y caótico... (Frase de Maurice Sendak, Salisbury, M.; Styles M, 2014, pág 75).

Figura 9. Se empieza a bocetar a los personajes, el reloj es el concepto que se maneja y se pretende captura el dinamismo en los personajes.

Se estudia la personalidad de cada personaje que esta detallada en el siguiente capítulo.





Para esta etapa ya se ha tenido una reunión con Guido Chaves Larrea, guarandeño, artista de profesión, graduado con honores en la Universidad Central del Ecuador con más de 15 años de experiencia en ilustración infantil de literatura y textos escolares, quien se compromete con el proyecto, se lo selecciona debido a su perfil profesional y personalidad, se encuentra abierto a experimentar una forma de trabajar a la que no está acostumbrado, se somete entonces a la comunicación efectiva y deja de depender de gustos personales y estilos definidos que no aporten al resultado final.

2.2.3. Evaluación del Desarrollo

Se considera que el camino que estamos siguiendo es el correcto, sin embargo falta aún definir detalles, se siente que la propuesta no está completa, pues hasta este punto se propone una lectura tradicional que a pesar de estar diseñada bajo un concepto no termina proponiendo una experiencia de lectura novedosa.

Juan Ramón Jiménez opinaba que el libro para niños es “el libro del cuento mágico, del verso de luz, de la pintura mardavillosa, de la música deliciosa. El libro bello, en fin, sin otra utilidad que su belleza”



Capítulo 3

Diseño a detalle del proyecto y validación

3.1. Presentación de la propuesta final

Luego de la evaluación de la propuesta desarrollada procedemos a plantear el producto final a detalle.

3.1.1. Materialización de la propuesta final

Maquetación y diagramación

Se construye en InDesign una maqueta de 28 cm x 28 cm, previo a determinar este formato se validó la opción en varias imprentas que nos confirmen que este formato es viable y no requiere subir su costo por desperdicio de material. Además en este testeo se determina también que el paginado debe ser múltiplo de 4.

Se ratifican los márgenes establecidos anteriormente de 2 cm a los cuatro lados.

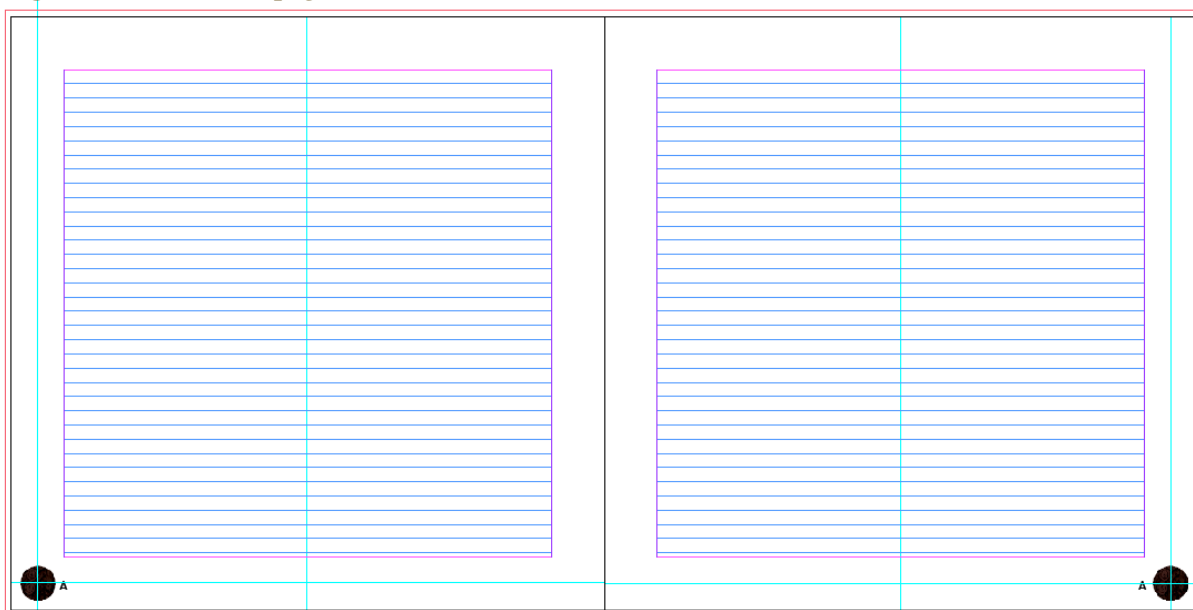
Se aprueba el uso de tipografía Bembo Std, 15 pts que es el tamaño equivalente a la sugerida por Kruk, esta fuente tiene la familia completa y permite tener las variaciones necesarias sin tener la necesidad de incorporar tipografías extras.



Figura 10.

Se fija una grilla de interlineado que debería ser sólo algo mayor que la altura óptica de las líneas, pero no tanto como para que resulte demasiado pronunciado. De igual modo, si el interlineado no es suficiente, el lector volverá al principio de la misma línea una vez haya terminado y empezará a leerla de nuevo. (Samara, 2008, pág, 132) Tomando en cuenta la teoría se decide usar 19 pts de interlineado.

Figura 11. Diseño de página máster.



Además se mantiene la guía central para facilitar la ubicación el texto, también se inserta una guía de excesos que requiere la imprenta en el caso de tener contenido que vaya hasta el borde de la página.

Como siguiente paso se ubica también en la máster el lugar donde va a ir el número de página, se decide acompañar de un elemento que evidencie crecimiento mientras transcurre la historia.



Figura 12.

Se fija un estilo de párrafo tradicional en la poesía en verso, justificado al centro que se describe a continuación:

Figura 13.

—¡Al abuelo no le gusta gente en su alcoba
si nos pilla nos perseguirá con la escoba!—
contó Noel, pensando en la ocasión aquella
en que riendo pusimos dulce de grosella
en los zapatos negros que usa con el terno
para ir a la plaza a criticar al gobierno.

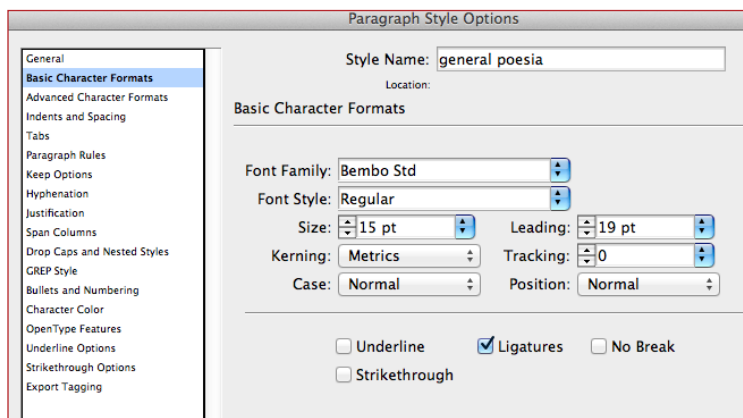
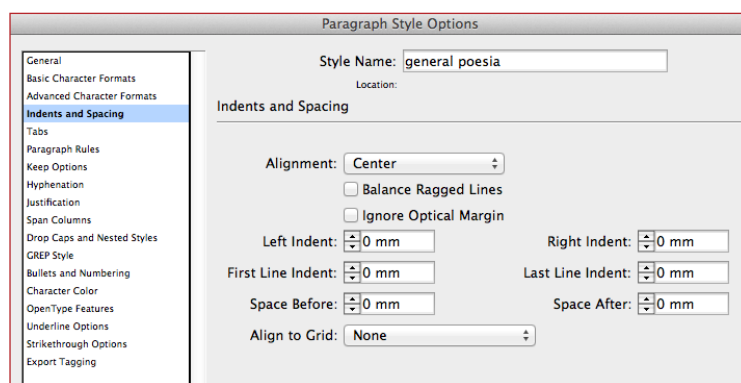


Figura 14. Seteado de Estilo de párrafo.



Se propone al autor diferenciar las voces de la historia, esto funcionaría como un recurso pedagógico en la lectura ya que facilita al niño distinguir cual es la voz que está leyendo. Como se había seleccionado la tipografía Bembo Std que tiene la familia completa se decide usar el recurso de la itálica y reforzarla con un cambio de color. ... el color tipográfico es diferente de las cualidades del color cromático porque describe cambios de ritmo y textura. (Samara, 2008, pág 147)


Figura 15.

¡Con cuidado! —*dijimos todos a la vez*
y el abuelo gritó: ¡respeten la vejez...!
 y tú, Podargo, ahora dejas de ladrar,
 mira que tu dueña se puede despertar.
Nos quedamos fríos al ver ese cachorro,
pues creímos que al tata le apretaba el gorro.



Pantone 455

En el principio de cada memoria, luego de la separata se utiliza una letra capitular con el fin de jerarquizar el inicio y conducir la mirada del lector hacia el mismo.



*untos nos reímos de esa historia loca
y la tía en cambio nos torció la boca,
entonces el abuelo con premura dijo:*
escucha estas palabras con atención mijo:
yo encontré a la criatura en media parcela
ocurrió después de tomarme una mistela.



Pantone 455

Figura 16.

Esta tipografía se crea exclusivamente para este proyecto, y está basada en las piezas que conforma el mecanismo interno de un reloj tradicional.



Figura 17.

El paginaje de la diagramación final llega a tener 28 páginas, número que es múltiplo de 4 y se ajusta a los requerimientos técnicos de la imprenta.

El siguiente paso será montar la ilustración que se encuentra en proceso.

Ilustración

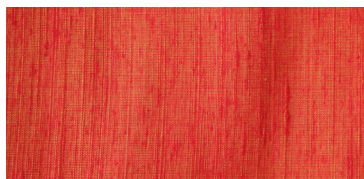
Para el proceso de ilustración se tuvo una reunión previa con Guido Chaves para determinar la técnica y la naturaleza de cada personaje de la historia.

En cuanto a la técnica se decide usar técnica mixta, digital y collage, porque con esta técnica se puede incorporar diferentes elementos necesarios para la comunicación del mensaje y la digital nos ahorra tiempo que es fundamental en el desarrollo de la propuesta y se ha convertido en un elemento en contra.

Se decide usar texturas para evidenciar el paso del tiempo, así, se usarán texturas de apariencia joven y texturas de apariencia vieja, se crea un banco de texturas produciendo fotografías del entorno en el que nos desenvolvemos ya sean paredes, plantas, árboles etc, además de que se cuenta con un banco de imágenes *Photoart 2000*, del cual tomaremos elementos como por ejemplo los varios tipos de relojes para los personajes, estos escogidos también de acuerdo con la edad y personalidad del personaje.

Figura 18.





Las texturas serán manejadas y fundidas usando la siguiente cromática recomendada para el proyecto:



La asociación del marrón con la tierra y madera crea una sensación de comodidad y seguridad.

El amarillo, asociado con el sol y el calor, estimula una sensación de felicidad.

El naranja engendra sentimientos de vitalidad, se representa sociable y aventurero.

Verde es el color más relajante del espectro, su relación con la naturaleza le otorga sensación de seguridad.

Rojo estimula el sistema nervioso, despierta la adrenalina.

(Samara, 2008, pág. 110)

Violeta misterioso y esquivo.

Azul asociado al océano y al cielo, es percibido como sólido y digno de confianza.

Uno de los recursos generales que se usa en las ilustraciones es la idea de marionetas o piezas juntadas para formar un todo, esto también nos da la idea de movimiento y le da un aire de fantasía a la historia. Las características de los personajes se describieron así:

Niña, personaje principal de la historia, su característica principal es la de llegar a dar alegría a una familia, no se identifica su edad exacta pero presumimos que es menor al año de edad, se debe mostrar juguetona y a la vez inocente, la historia dice que lleva un pañal de hojas de col.

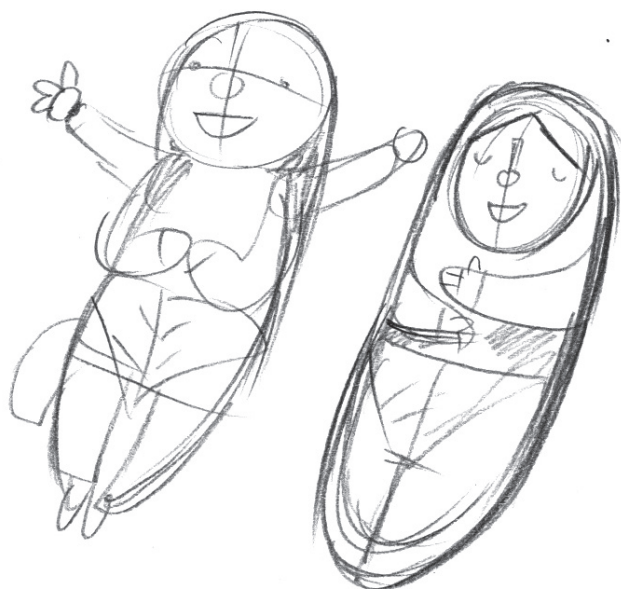
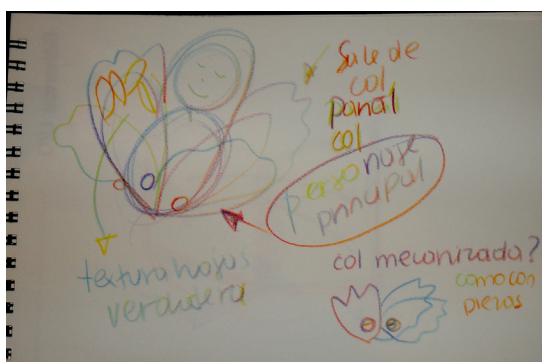


Figura 19.

Se decide usar la característica de la pequeña que *llega a dar alegría* en cada escena de la historia, el color más brillante de los usados lo tiene el personaje principal, y se puede constatar en el prototipo, que en el momento que llega este personaje, la escena ilustrada se enciende.

Así como también se reforzó la idea del personaje quien será llevado por el lector a través de cada página marcando el recorrido que hace el personaje principal de mano en mano a medida que los demás personajes recuerdan lo que vivieron. Con este recurso cerramos el proyecto proporcionando al lector una experiencia de lectura novedosa y se cumple otro de los objetivos planteados.

A la niña se le provee además de dos estados que son requeridos por la historia, uno dormida y otro despierta.

La forma del personaje final responde a poderse manejar por toda la historia y coincidir en el sitio que le corresponde.

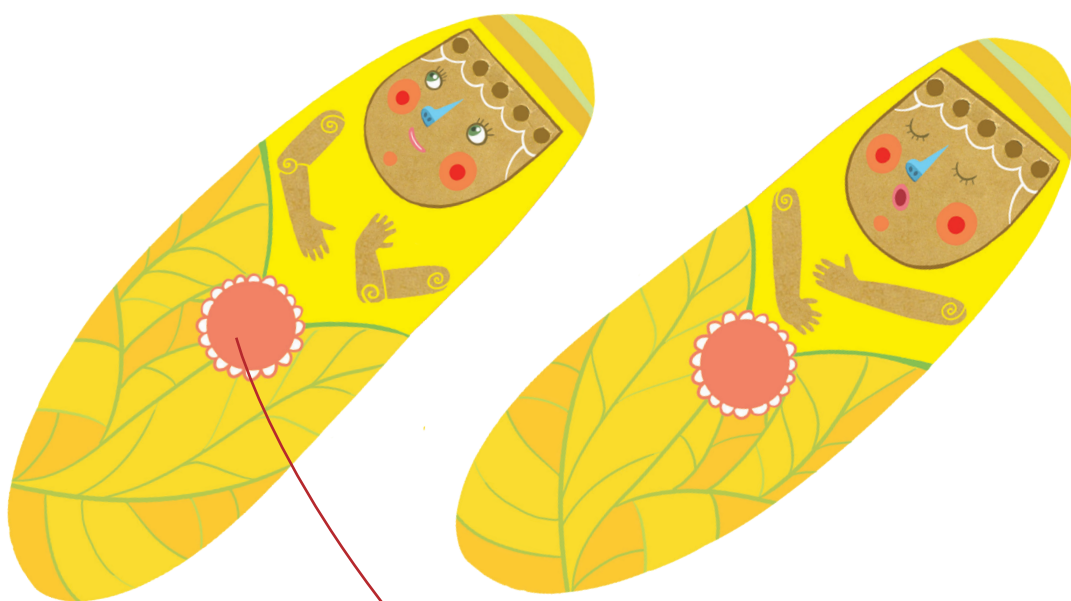


Figura 20. Personaje principal, resultado final.

Elemento que le sirve como identificador del lugar donde le corresponde y además en ese sector se pegará el velcro.

Padre, este personaje debe tener aspecto maduro pero no viejo, descomplicado, es el afectado directo con la llegada de la niña, se busca un elemento que denote esa idea y se decide que tenga el corazón a la vista.

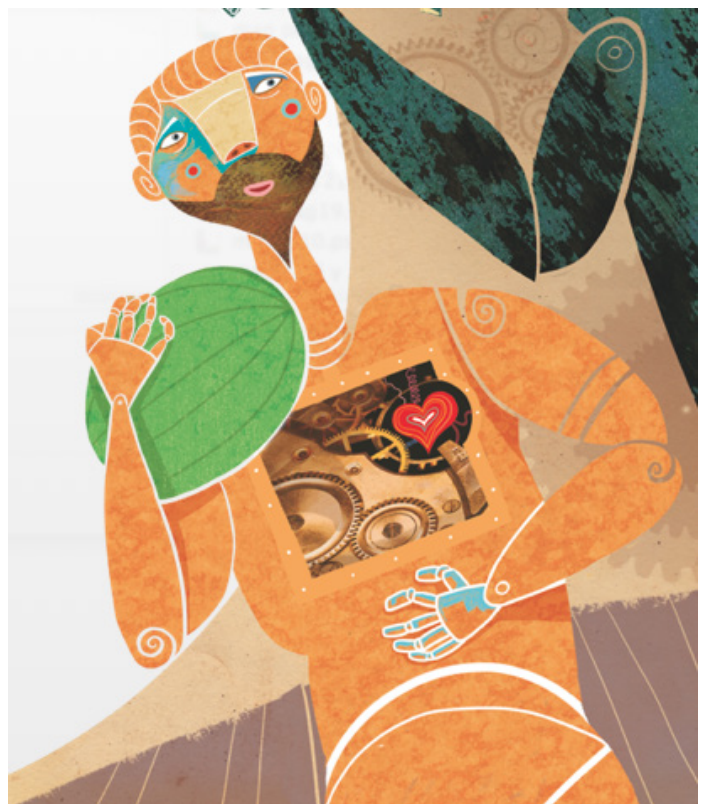
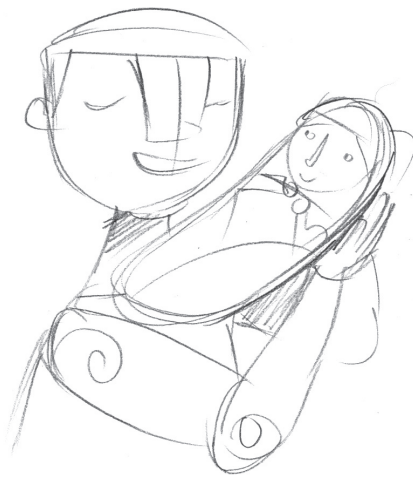
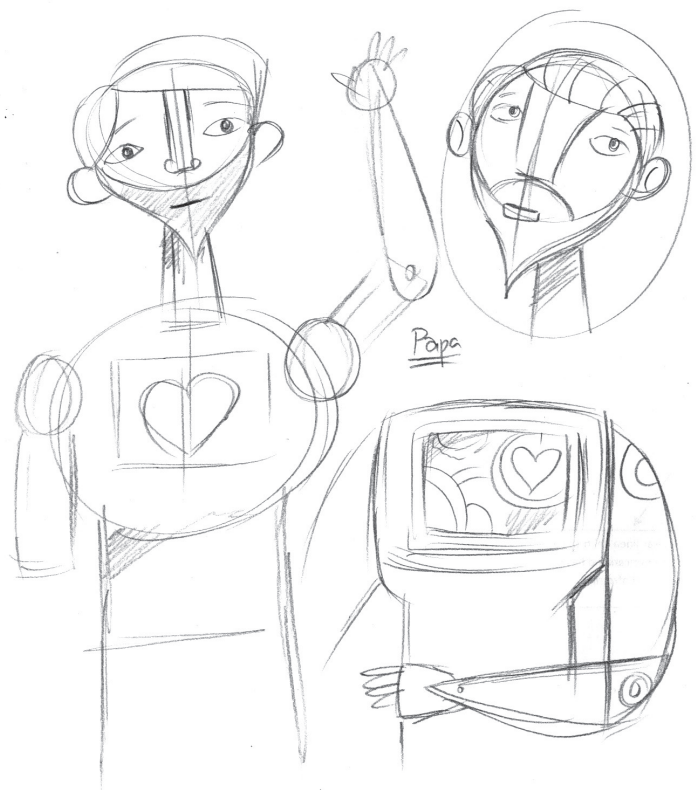
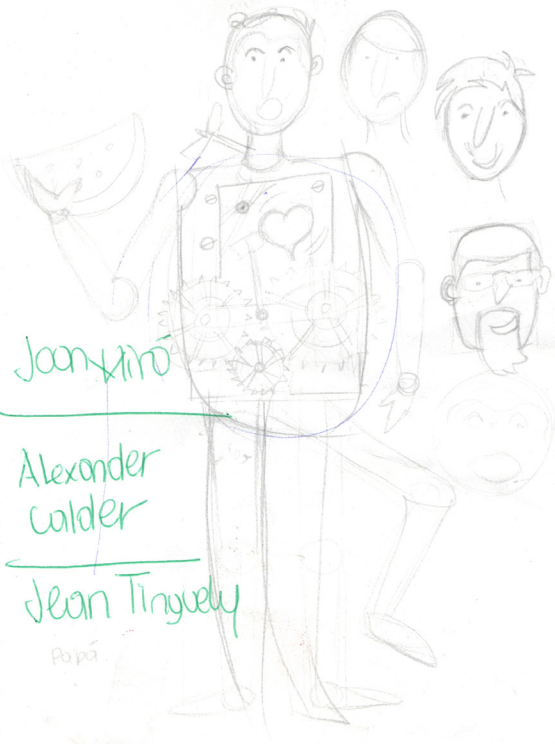


Figura 21. Padre, resultado final.

Abuelo, hiperactivo, inventor de historias, cariñoso y juguetón, un poco fuera de la realidad, se cree que es necesario incorporarle como elemento un reloj de arena que está casi vacío, se decide usar para este personaje la textura de madera vieja y rugosa, elemento que nos da la idea de vejez pero también de respeto como el respeto a un gran árbol viejo.



Figura 22. Abuelo, resultado final.

Tía, Leocadia, esta señora más o menos de unos 60 años, escandalosa, tradicional, mal genio, soltera, tiene un rosario, y un abrigo chillón.

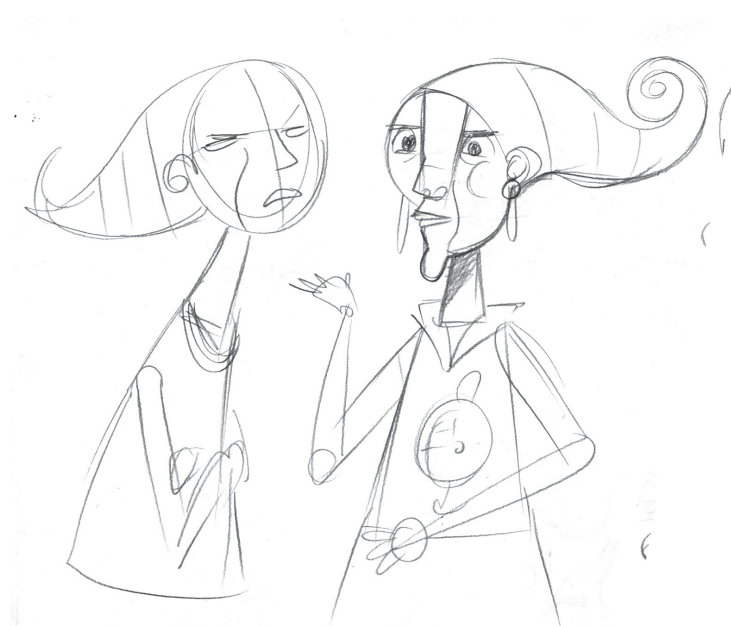
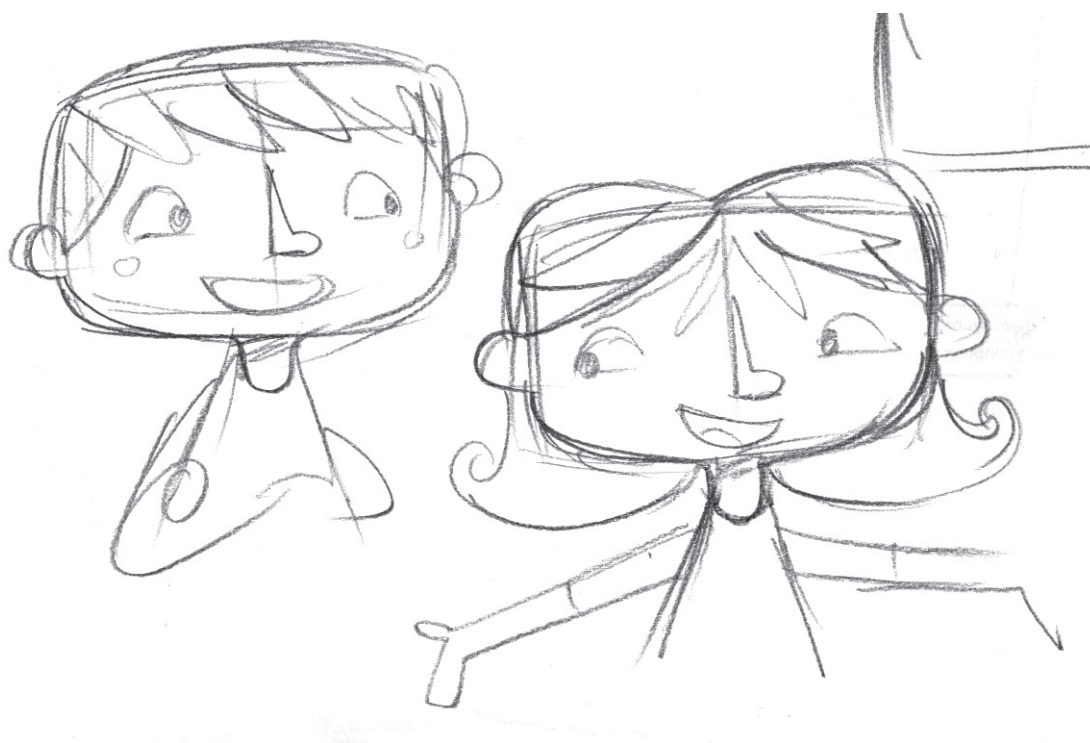


Figura 23. Tía, resultado final.

Los gemelos, un niño y una niña, traviesos e inquietos, son los más pequeños de la familia hasta la llegada de la niña.



Figura 24. Gemelos, resultado final.



Se ilustraron también otros personajes que requerían cada escena y son importantes también:



Figura 25.

Portada

En la portada se necesita englobar todo el concepto del proyecto, para esta se generó la tipografía característica de este proyecto construida uniendo las piezas del reloj, cabe decir que en las separatas de cada mejoría se utilizó la misma tipografía.

Se decide poner en la portada a los personajes principales de la historia juntos y felices.

Se requiere incorporar los nombres del Diseñador, autor e ilustrador.

Para el diseño se usaron los mismos recursos de las páginas interiores, piezas de reloj, texturas y formas circulares, se realizaron algunas pruebas tratando de incorporar a todos los personajes pero esto cargaba la composición y no dio resultado.



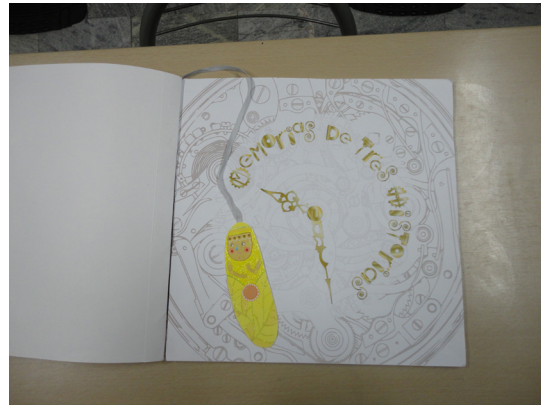
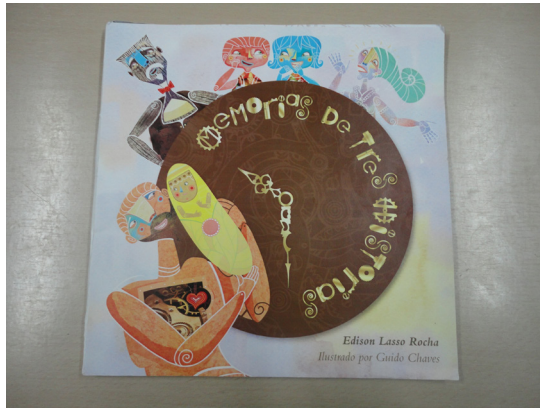
Se decide usar una textura mas fina y homogénea, ya que los personajes son cargados de texturas, y se plantea una contraportada con un texto introductorio a la experiencia de lectura del proyecto.

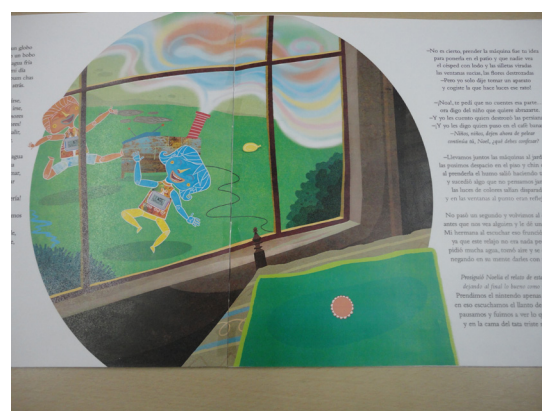


Figura 26. Portada final.

3.1.2. Pruebas y refinamiento

Se realiza una prueba impresa a tamaño real y se detecta algunos problemas en el diseño.





Se decide:

1. Hacer una nueva propuesta de portada ya que la presentada no sitúa todos los elementos de manera organizada.
2. No reiterar el recurso de la tipografía de reloj en dorado, se plantea usarla en un solo color.
3. Pedir una nueva ilustración para la presentación del personaje principal.
4. Eliminar las texturas figurativas de la separatas y buscar una más fina para que resalten los títulos.
5. Quitar el elemento grafico de atrás de todas las separatas porque no se integra al concepto.
6. Delimitar de alguna manera el espacio donde va el personaje principal ya que no es suficiente con utilizar solamente la flor anaranjada.

3.2. Validación final de la propuesta de diseño

3.2.1. Confrontación con los requerimientos del comitente

Quito, 17 de abril de 2015

Señores

Universidad Católica del Ecuador

Validación del proyecto

Yo, Edison Lasso Rocha, autor del libro “Memorias de tres historias”, mediante la presente me permito informar mis apreciaciones acerca del desarrollo y ejecución del proyecto de diseño del libro antes mencionado:

- En cuanto a los plazos considero que el desarrollo del proyecto cumplió con la planificación realizada al iniciar el mismo.
- La señora Margarita Silva actuó como mediadora y gestora de la idea del proyecto, viabilizando soluciones creativas que permitieron avanzar en la conclusión del libro.
- La concepción final de la idea me parece que engloba la idea central del texto, esto es historias articuladas alrededor del paso del tiempo en diferentes formas.
- La línea de ilustración la considero novedosa, la combinación de texturas permite completar la idea de la caracterización de los personajes, e identificarlos simbólicamente según la propuesta de la historia, no obstante para la impresión del libro es necesario realizar algunos ajustes que considero pequeños, que el ilustrador pasó por alto al momento de plasmar la historia desde el punto de vista gráfico.
- El manejo de la tipografía es un logro, pues desde la literatura este aspecto se maneja desde un punto de vista plano, pero en la historia, representa un aporte didáctico importante, ya que ayuda a identificar las diferentes voces narrativas que existen dentro de la historia.
- La propuesta de resolver el libro como un libro objeto, a través de un personaje que el niño puede mover en diferentes páginas, me parece que es pedagógicamente importante, ya que con ello el lector puede ser también artífice de la historia y superar con ello la noción de una lectura plana y tradicional, y al mismo tiempo permite cumplir con estos dos grandes objetivos del tratamiento de la literatura en un contexto infantil: esto es trabajar con el carácter ficcional y la función estética de la literatura.

Por tanto, en general considero que la propuesta de diseño editorial realizada por la señora Margarita Silva Rosero, para este libro, cumplió los requerimientos pedagógicos y simbólicos que se pidieron al iniciar el proyecto.

Es todo cuanto puedo decir.

Atentamente,



Edison Lasso Rocha

3.2.2. Confrontación con las necesidades de los usuarios

Se tuvo un único acercamiento con nuestro usuario final, niños y niñas de 8 a diez años, complacidos pudimos observar primeramente como se entiende la forma de uso del libro objeto, segundo como las niñas, en este caso, interactúan con la lectura y el personaje principal.



Descubren que deben primero leer para saber si la niña va a estar dormida o despierta, se evidencia que el juego incentiva la lectura.



En este corto contacto con el usuario final, se evidencia que el producto cumple con el objetivo principal que es diseñar un libro para niños y niñas de 8 a 9 años, comunicacionalmente efectivo, pedagógico y visualmente atractivo para promover una experiencia de lectura novedosa.

3.3. Costos del proyecto

3.3.1. Costos de producción

A continuación se puede ver la proforma solicitada Imprenta Mariscal considerada con basta experiencia en producir libros con cierto grado de complejidad productiva, no obstante se debe decir que no nos cotizaron el trabajo manual que representa pegar el velcro en cada lugar, pues esto requiere de personas extras dedicadas a este trabajo.



Av. 6 de Diciembre N45 - 259 e Isla Isabela
Telfs: 2449710/711/712 - celular: 099739783
Fax: (5932) 2449713, Quito - Ecuador
ventas@imprentamariscal.com

Quito, 4 Marzo, 2015

Oferta N° 141712

Nombre del Cliente: **EDISON LASSO**

RUC :

Dirección :

Quito

Ref: Cuento infantil

El cliente solicita contratar y contrata bajo la presente oferta a Imprenta Mariscal Cia. Ltda, la obra en referencia de acuerdo con las siguientes características:

Tamaño: 280 x 280 mm. CERRADO Separación de colores: 0 Paginas Cubierta: 4

Elementos :	Materiales	COLORES ANV / REV	PAGS
CUBIERTA	PAPEL COUCHE BRILLANTE 150 GR. 100X70 FSC	4	0
PAGINAS	PAPEL COUCHE RAPID SILK 150 GR.90X65 (MATE) FSC	4	4
	PAPEL COUCHE RAPID SILK 150 GR.90X65 (MATE) FSC	4	24
		4	4

Observaciones: No incluye el valor del diseño gráfico.

Pags. Interiores: Interiores: 4 color(es) anverso - 4 color(es) reverso.

Cubierta: Portada: 4 color(es) anverso - 0 color(es) reverso. Plástico mate anverso.

Encuadernación: Pasta Dura, Cosido, cartón con papel plastificado mate + colocación de cinta de raso

Pags Int.: 28 32 36

Cantidad	Valor unitario	Valor Total	Valor unitario	Valor Total	Valor unitario	Valor Total	Valor unitario	Valor Total
300	9.9691	2.990.73	11.0999	3.329.97	11.2622	3.378.66		
1,000	4.8894	4.889.40	5.2900	5.290.00	5.3896	5.389.60		

Forma de pago: 50% anticipado, saldo ANTES entrega del trabajo terminado

Lugar y plazo de Entrega: quince días. Luego de la aprobación de las pruebas digitales presentadas por Imprenta Mariscal.

Términos y Condiciones de la oferta:

- Oferta válida por 15 días. Estos precios no incluyen el Impuesto al Valor Agregado I.V.A.
- Se facturará con el precio unitario aprobado hasta un 5% en exceso o defecto de la cantidad solicitada.
- La provisión de servicios no incluye Diseño Gráfico, siendo esta responsabilidad exclusiva de "El Adquiriente".
- Es responsabilidad del cliente, el uso de marcas registradas de propiedad intelectual y derechos de autor, así como el contenido de los textos, eximiendo a Imprenta Mariscal de cualquier reclamo posterior a la impresión de los mismos.
- En caso de controversias derivadas de la ejecución de la presente oferta, las partes realizarán sus mejores esfuerzos para resolverlas. En caso de no haber acuerdo, las partes se someten a la Ley de Mediación y Arbitraje y a al Reglamento de Arbitraje de la Cámara de Comercio de Quito. Los gastos que demande el proceso de mediación o arbitraje correrán por cuenta de la parte que obligó a la otra a litigar.

Aprobación del cliente:

Firma _____

Atentamente,

Nombre _____

Francisco Valdivieso
Gerente General
Imprenta Mariscal
O.R. / SCA

Cargo _____

Fecha de entrega _____

Quito, 4 Marzo, 2015

al: Oferta N° 141720

Nombre del Cliente: **EDISON LASSO**

RUC :

Dirección :

Quito

Ref: Troquel cinta

El cliente solicita contratar y contrata bajo la presente oferta a Imprenta Mariscal Cia. Ltda, la obra en referencia de acuerdo con las siguientes características:

Tamaño: 50 x 60 mm. Abierto

Separación de colores: 0

Elementos	Materiales	COLORES ANV / REV	PAGS
	PAPEL COUCHE RAPID SILK 350 GR. 100X70 (MATE) FSC	4 4	

Impresión :

4 color(es) anverso - 4 color(es) reverso. Plastificado mate anverso y reverso.

Encuadernación : Troquelado+Pegado

RECUBRIMIENTO PLASTIFICADO:

BARNIZ UV :

N° pág. interiores:

Cantidad	Valor unitario	Valor total
300	1.3479	404.37
1,000	0.5251	525.10

No incluye el valor del diseño gráfico.

Moneda y Forma de pago: Dólares, **50% anticipado, saldo ANTES entrega del trabajo terminado**

Lugar y plazo de Entrega: quince días. Luego de la aprobación de las pruebas digitales presentadas por Imprenta Mariscal.

Términos y Condiciones de la oferta:

- Oferta válida por 15 días. Estos precios no incluyen el Impuesto al Valor Agregado I.V.A.
- Se facturará con el precio unitario aprobado hasta un 5% en exceso o defecto de la cantidad solicitada.
- La provisión de servicios no incluye Diseño Gráfico, siendo esta responsabilidad exclusiva de "El Adquiriente".
- Es responsabilidad del cliente, el uso de marcas registradas de propiedad intelectual y derechos de autor, así como el contenido de los textos, eximiendo a Imprenta Mariscal de cualquier reclamo posterior a la impresión de los mismos.
- En caso de controversias derivadas de la ejecución de la presente oferta, las partes realizarán sus mejores esfuerzos para resolverlas. En caso de no haber acuerdo, las partes se someten a la Ley de Mediación y Arbitraje y a al Reglamento de Arbitraje de la Cámara de Comercio de Quito. Los gastos que demande el proceso de mediación o arbitraje correrán por cuenta de la parte que obligó a la otra a litigar.

Aprobación del cliente:

Firma

Nombre

Cargo

Atentamente,

Francisco Valdivieso
Gerente General
Imprenta Mariscal
O.R. / SCA

Fecha de entrega requerida
Adjuntar copia de la cédula y RUC

FO-VT-010

Tampoco nos cotizan el barniz escarchado porque carecen de ese material, que se solicita bajo pedido cuando el trabajo ya se lo concreta.

3.3.2. Costos de diseño

Por tratarse de una propuesta real no se necesita simular los costos de diseño sino detallar los gastos registrados para la obtención del mismo.

Los costos de diseño los asume la titular de este proyecto, cabe reiterar el agradecimiento a Guido Chaves quien ha cobrado un valor simbólico por lo que concierne a su intervención en el proyecto.

Los demás gastos registrados de impresiones y materiales los asumió el comitente tal y como se había comprometido desde el inicio.

CONCLUSIONES

En conclusión, este proyecto muestra como el diseñador profesional funciona como ha dicho Frascara como un director de orquesta, capaz de administrar las necesidades y requerimientos del comitente, usuario final, como el talento de profesionales necesarios para trabajar de manera interdisciplinaria y sacar adelante el producto final cumpliendo con los objetivos planteados.

Este proyecto fue manejado de manera integral, sin dejar cabos sueltos logrando proporcionar al niño lector una experiencia novedosa al contar con un elemento que no entra en lo complicado y le da la opción de incluirse en la historia haciendo posible que al estar inmerso en una nueva experiencia lectora despierte algún interés que se encontraba dormido.

Es importante que se destaque el cambio de pensamiento en cuanto al diseño que ha significado la realización de este proyecto, el cual al necesitar un basto banco de investigación ha refrescado la forma correcta de manejar el diseño, sintetizando la información y plasmándola en un producto comunicacional eficiente.

RECOMENDACIONES

Es necesario que como comunicadores visuales incentivemos a las editoriales nacionales a producir libros un poco más complejos que los tradicionales, dando relevancia al plus que necesita un libro literario o un texto escolar para captar la atención del anteriormente mencionado video-niño que ya no se conforma con una lectura plana, sino busca recursos que enriquezcan la experiencia de la lectura y los enganche desde los primeros años.

BIBLIOGRAFÍA

- Buil Martínez, S. ed., (2008). *Guía didáctica de Literatura en Educación Primaria*. Málaga, España. Editorial Guillermo Castilla.
- Carroll, D. (2004). *Psicología del lenguaje*. Madrid, España. Editorial Thomson.
- Colomer, T. (2011). *Andar entre libros*. México. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Crow, D. (2008). *No te creas una palabra. Una introducción a la semiótica*. Barcelona, España. Editorial Promopress
- Frascara, J. (2006) *El diseño de comunicación*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Infinito.
- Girón Alconchel, J. L. (1993). *Introducción a la explicación lingüística de los textos*. Madrid, España. Editorial Edinumen.
- Mingorance Muley, A. (2010). *Cómo trabajar la educación Literaria en primaria*. Granada, España. Revista de Innovación y experiencias educativas.
- Ministerio de Educación de Argentina (2011). *Núcleos de aprendizaje prioritarios*. Buenos Aires, Argentina. Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación del Ecuador (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica*. Quito, Ecuador. Ministerio de Educación.
- Muñoz Hdz, J. L. (2009) *Metodología del Diseño de la Ciencia y del Espíritu*. México
- Obiols Suari, N. (2004). *Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*. Editorial Laertes.
- Rodríguez Morales, L. (2004) *Diseño: Estrategia y tácticas*. México. Siglo XXI editores
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.

- Salisbury, M.; Styles M. (2014). *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona, España. Editorial Art Blume.
- Sartori, G. (2002). *Homo videns*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Taurus.
- Vilchis, L. (2002) *Metodología del Diseño*. México. Centro Juan Acha.